코로나 이후의 세대간 이해와 소통:
MZ 세대와 메타버스를 중심으로

장 근영

한국청소년정책연구원
선임연구위원

NYPi 한국청소년정책연구원



VISIT…

LANZAROTE Caliente.COM

주요 목차

01. MZ세대?

02. 코로나19와 MZ세대

03. 메타버스 세대 키워드

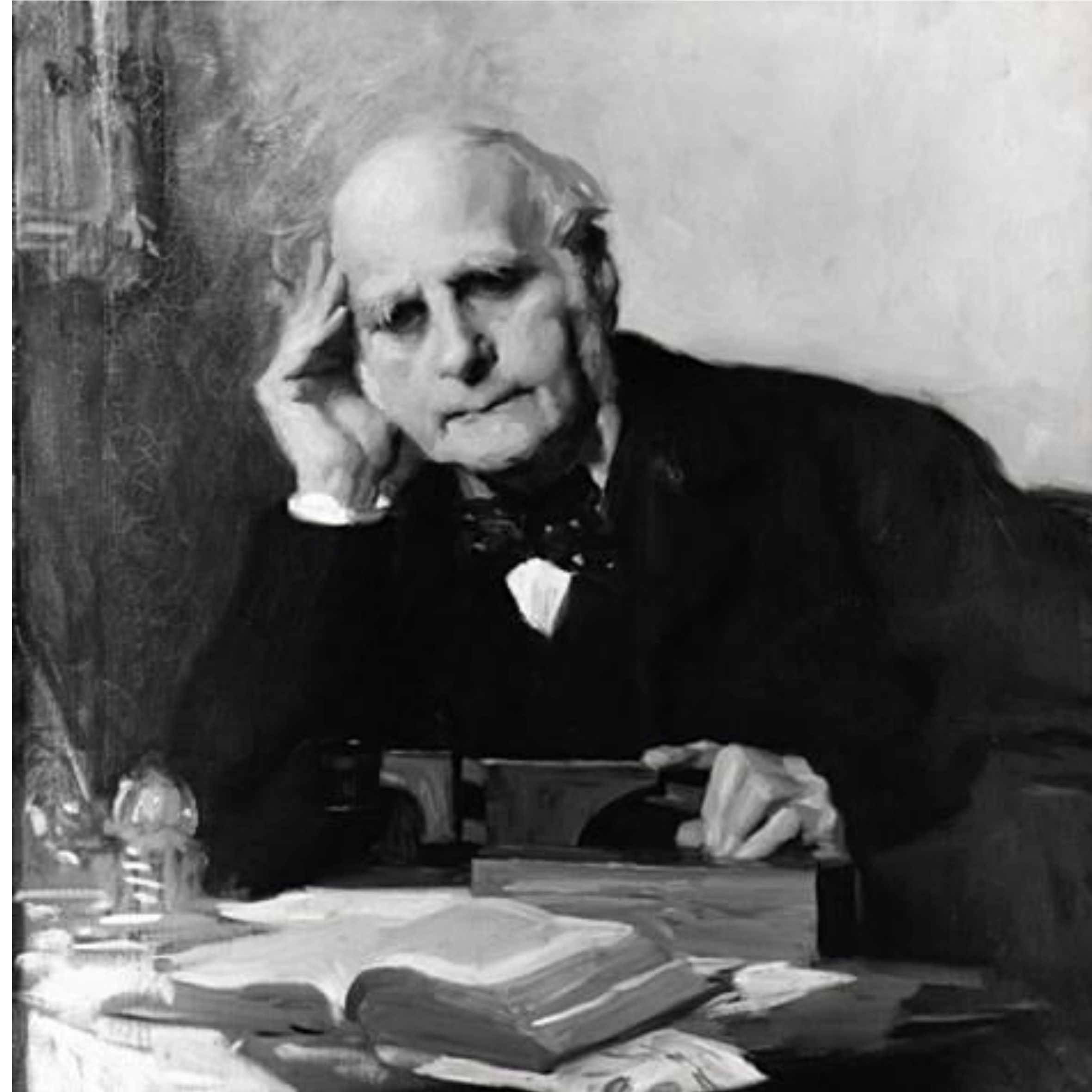
04. 어떻게 할 것인가

MZ세대?



NYPi 한국청소년정책연구원

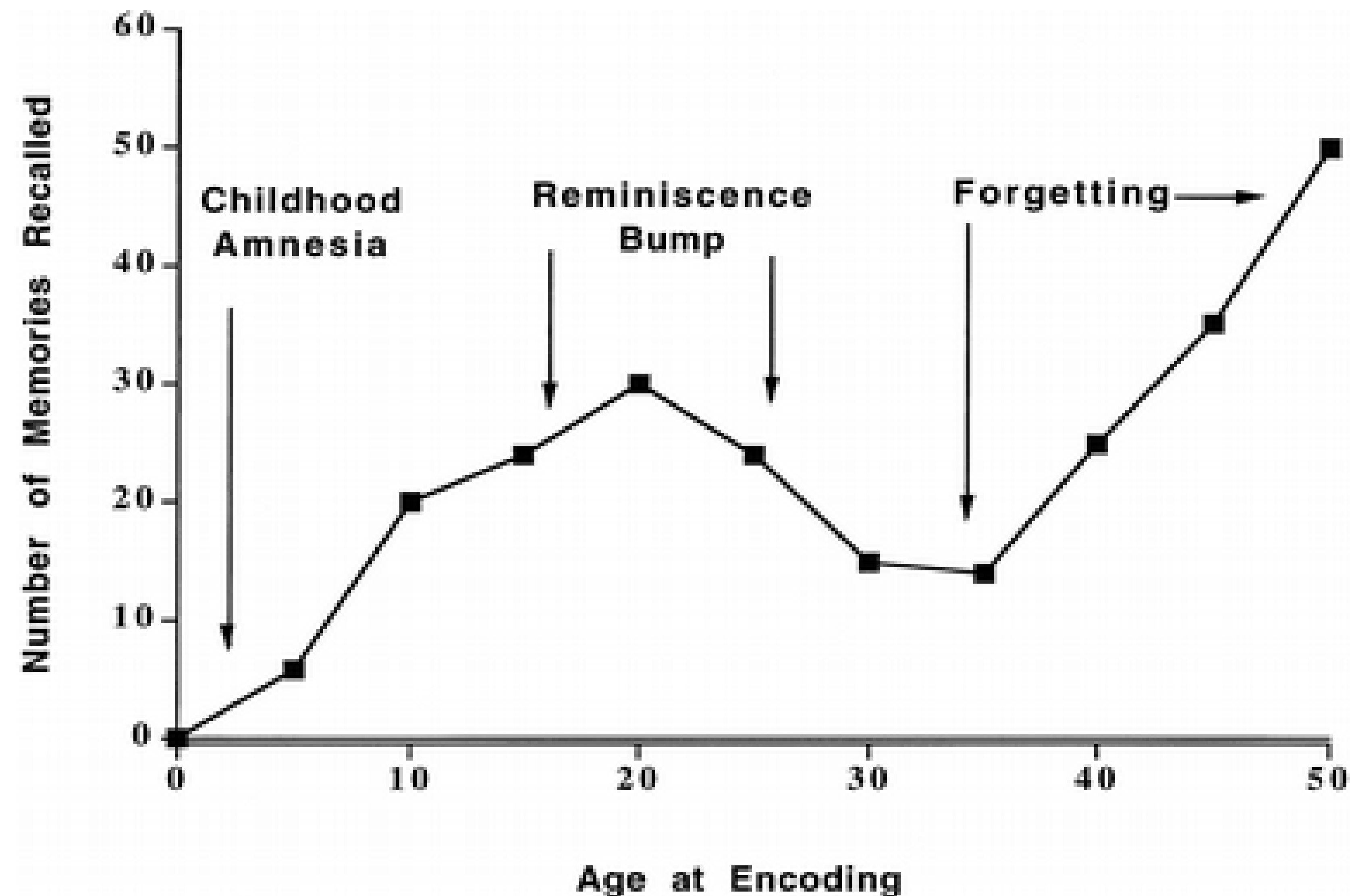
인생과 기억



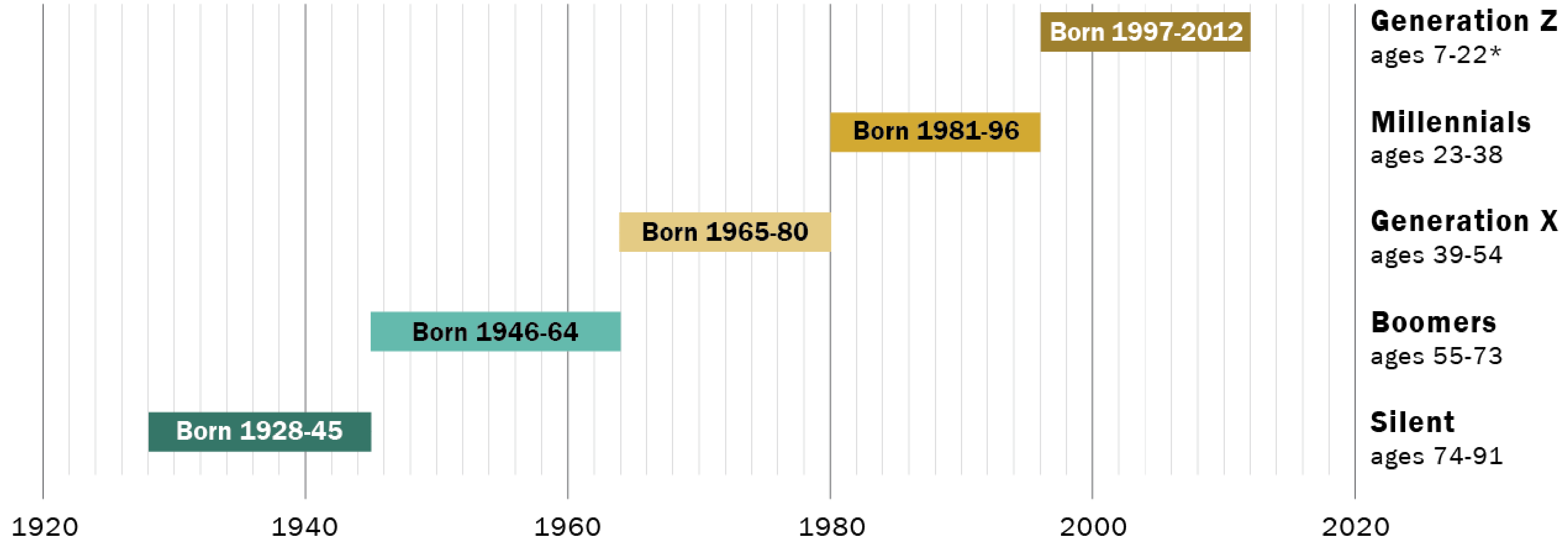
Sr. Francis Galton
1822-1911

무작위로 고른 단어를 본 순간 떠오르는 이미지를 기록해보자!

단어가 바뀌어도 42.8%의 연상은 반복됨,
최근의 기억은 15%에 불과, 15세 – 25세 사이의 기억이 절반 이상을 차지
지금의 나를 만든 것은 25세 이전의 경험



The generations defined



*No chronological endpoint has been set for this group. For this analysis, Generation Z is defined as those ages 7 to 22 in 2019.

PEW RESEARCH CENTER

1950 1960 1970 1980 1990 2000

세대 구분	베이비붐 세대	X세대	밀레니얼 세대(Y세대)	Z세대
출생 연도	1950~1964년	1965~1979년	1980~1994년	1995년 이후
인구 비중	28.9%	24.5%	21%	15.9%
미디어 이용	아날로그 중심	디지털 이주민	디지털 유목민	디지털 네이티브
성향	전후 세대, 이념적	물질주의, 경쟁사회	세계화, 경험주의	현실주의, 윤리 중시

NYPi 한국청소년정책연구원

MZ 세대 (Millennials + Gen Z)

Y세대 (밀레니얼세대) + 밀레니얼 세대의 다음 세대

Z 세대: 1996년 – 2010년 사이 출생자, (미국) 911 테러 이후 출생자

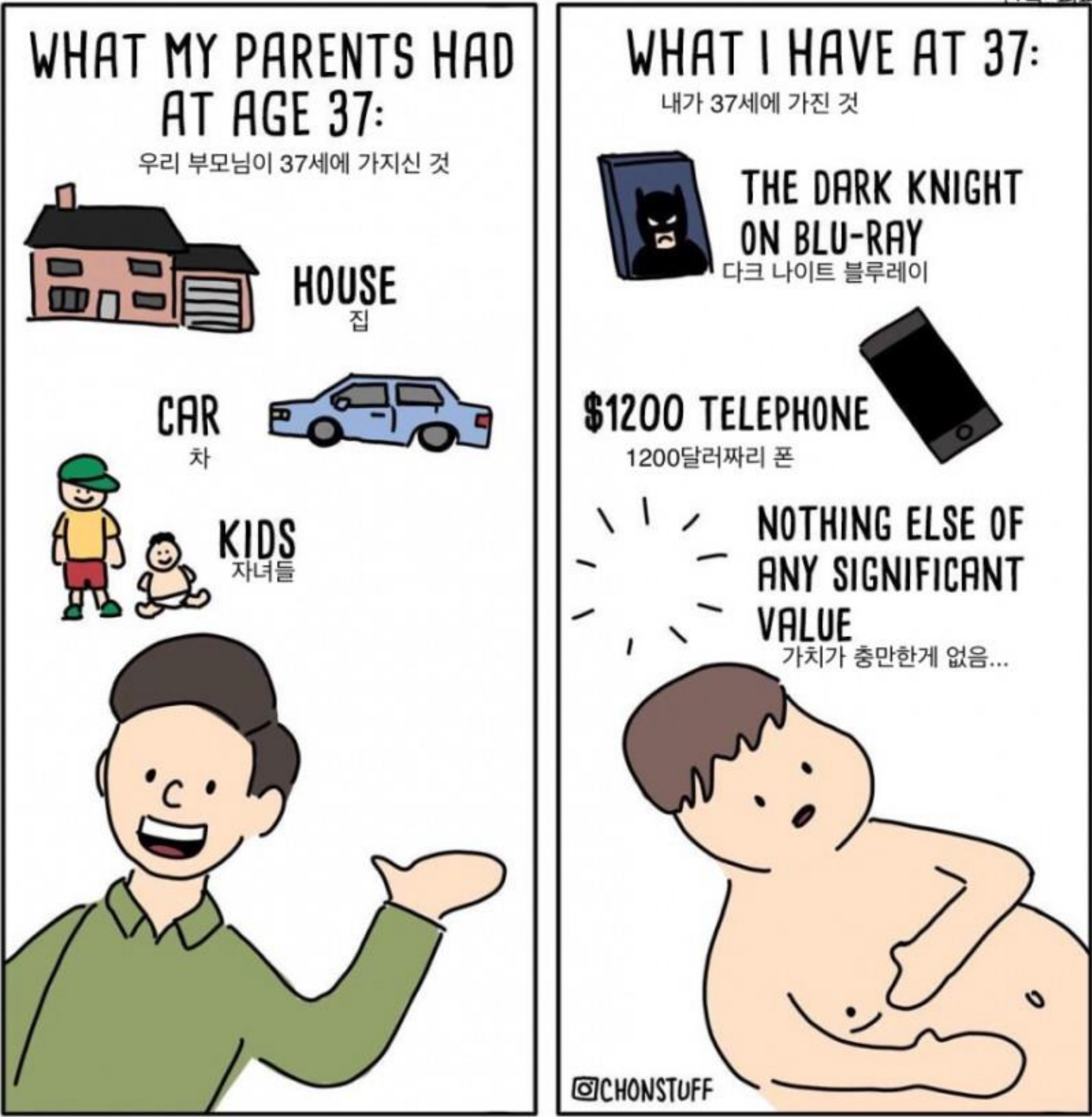
스마트폰과 모바일 인터넷, SNS가 물과 공기처럼 당연한 모바일 네이티브 세대

90년대의 IMF 여파와 2000년대 말의 금융위기 경험 세대

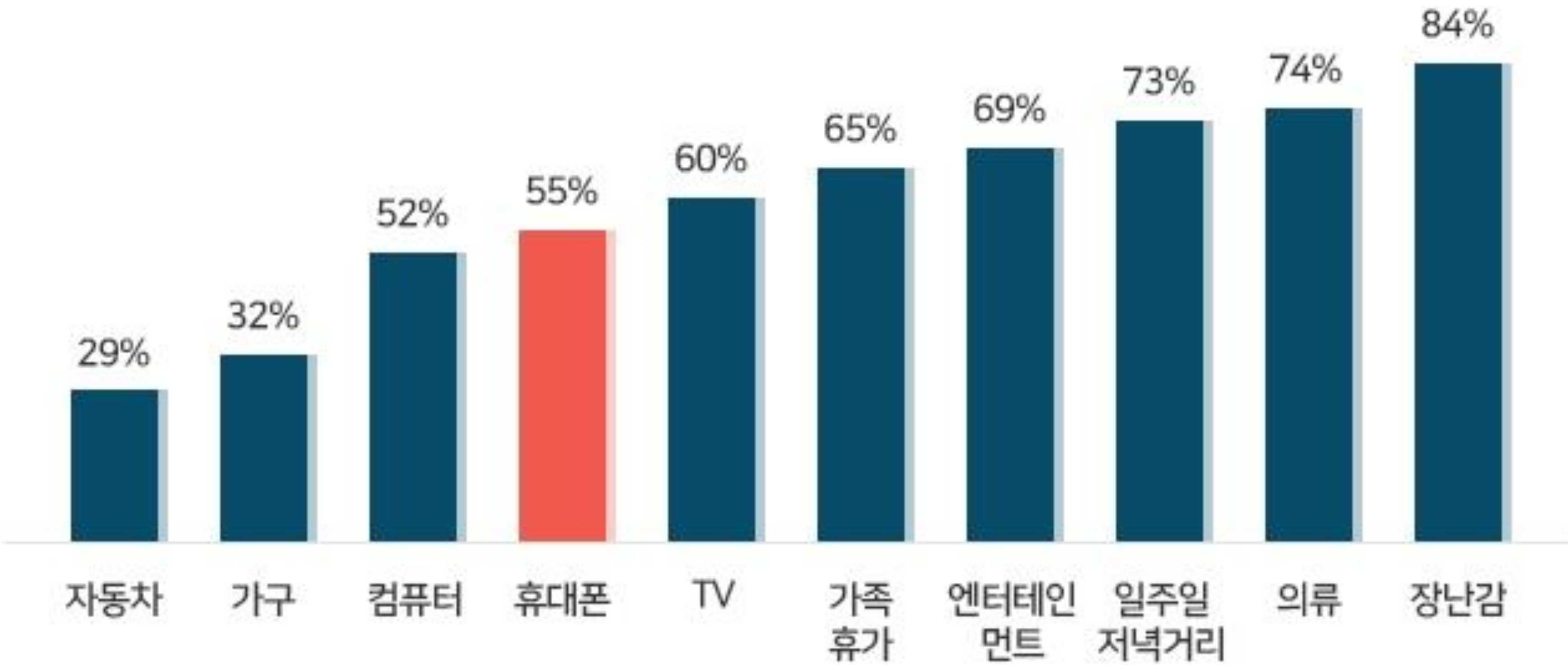
경제 호황을 경험한 적 없는 세대 but 경제적 여력을 경험한 세대, 모순과 역설의 세대

표1 밀레니얼과 Z세대 유년기/성장기 비교

구분		밀레니얼세대	Z세대
현재 연령대		20대 중후반~30대 후반	10대 중반~20대 초중반
출생 연도		1980~1990년대 초반	1990년대 중반~2000년대
경제 상황	유년기(10세이하)	1986~1988 3저 호황(저달러, 저유가, 저금리)	1997 IMF 구제금융 요청
	성장기(10대 초중반)	1997~1999 IT붐	2008 세계 금융위기
커뮤니케이션	성장기(10대 중후반)	카페/커뮤니티(프리챌, 싸이월드 등)	소셜네트워크서비스(페이스북, 트위터 등)
미디어	성장기(10대 중후반)	인터넷	모바일


번역: 피파광
WHAT MY PARENTS HAD AT AGE 37:
우리 부모님이 37세에 가지신 것
HOUSE
집
CAR
차
KIDS
자녀들
WHAT I HAVE AT 37:
내가 37세에 가진 것
THE DARK KNIGHT ON BLU-RAY
다크 나이트 블루레이
$1200 TELEPHONE
1200달러짜리 폰
NOTHING ELSE OF ANY SIGNIFICANT VALUE
가치가 충만한게 없음...
@CHONSTUFF
Posted in r/funny by u/chonation
reddit

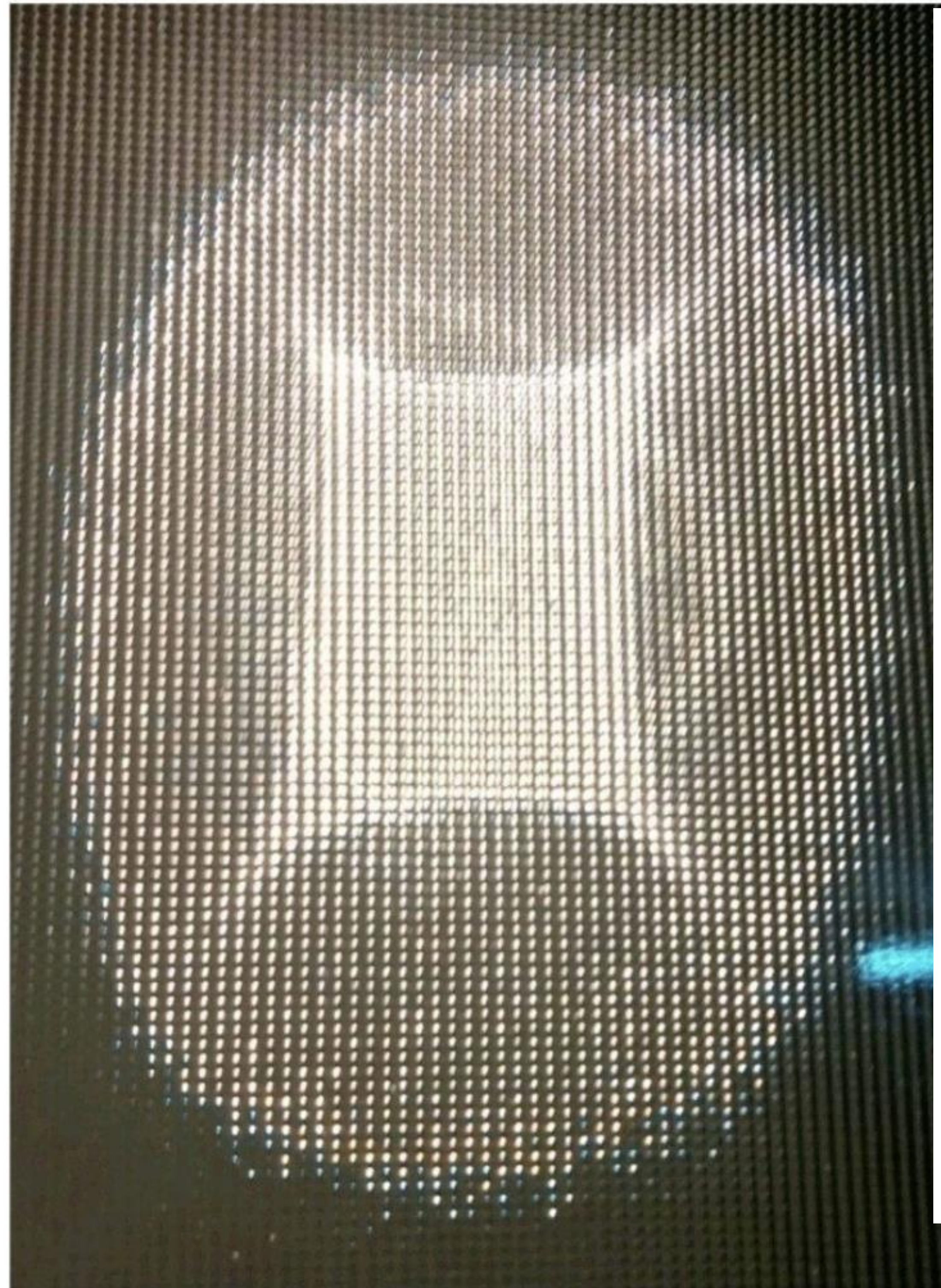



Z세대가 부모 구입에 행사하는 영향력
(복수응답, 미국 사용자 기준)
29%
32%
52%
55%
60%
65%
69%
73%
74%
84%
자동차
가구
컴퓨터
휴대폰
TV
가족 휴가
엔터테인먼트
일주일 저녁거리
의류
장난감
출처=kt경제경영연구소


산업일보
THE KOREA INDUSTRY DAILY

가장 부유하게 성장한 세대, 부모보다 가난해질 세대


창문


야경


8월


저녁

MZ세대 흙수저 = 기성세대 중산층

흙수저 빙고 게임 ※선택된 개수가 많을수록 흙수저에 가까움
"동그라미 개수 10개가 넘으면 하층민"이라는 농담도 나온다.

화장실에 물 받는 대야 있음	연립주택 살고 있다	세뱃돈 10만원 단위 못 넘겨봄	알바 해본 적 있음	부모님 정기적 건강검진 안 받음
집에 욕조 없음	집에 장판 뜨거나 뜯긴 곳 있음	부모님 취미생활 없음	부모님이 자식 교육에 집착이 심함	브라운관 TV나 30인치 이하 평면 TV
냉동실에 비닐 안에 든 뭔가가 많음	부모님이 음식 남기지 말라고 잔소리함	가계 부채 있음	고기 요리에 물 넣는 요리 자주 해먹음	중고나라 거래 해본 적 있음
엄마 아빠 이혼함	1년에 신발 한 두개 번갈아 신음	식탁 아래 식탁보 비닐로 됨	집에 비데 없음	에어컨 잘 안 틀거나 없음
본가가 월세나 1억 이하 전세	인터넷 쇼핑시 최저가 찾느라 시간 투자함	차 없거나 연식 오래됨 (7년 이상)	옷장 안에 유행 지난 옷 많음	집에 곰팡이 핀 곳 있음

평가의 기준

20세기의 우등생 = 21세기의 평균수준



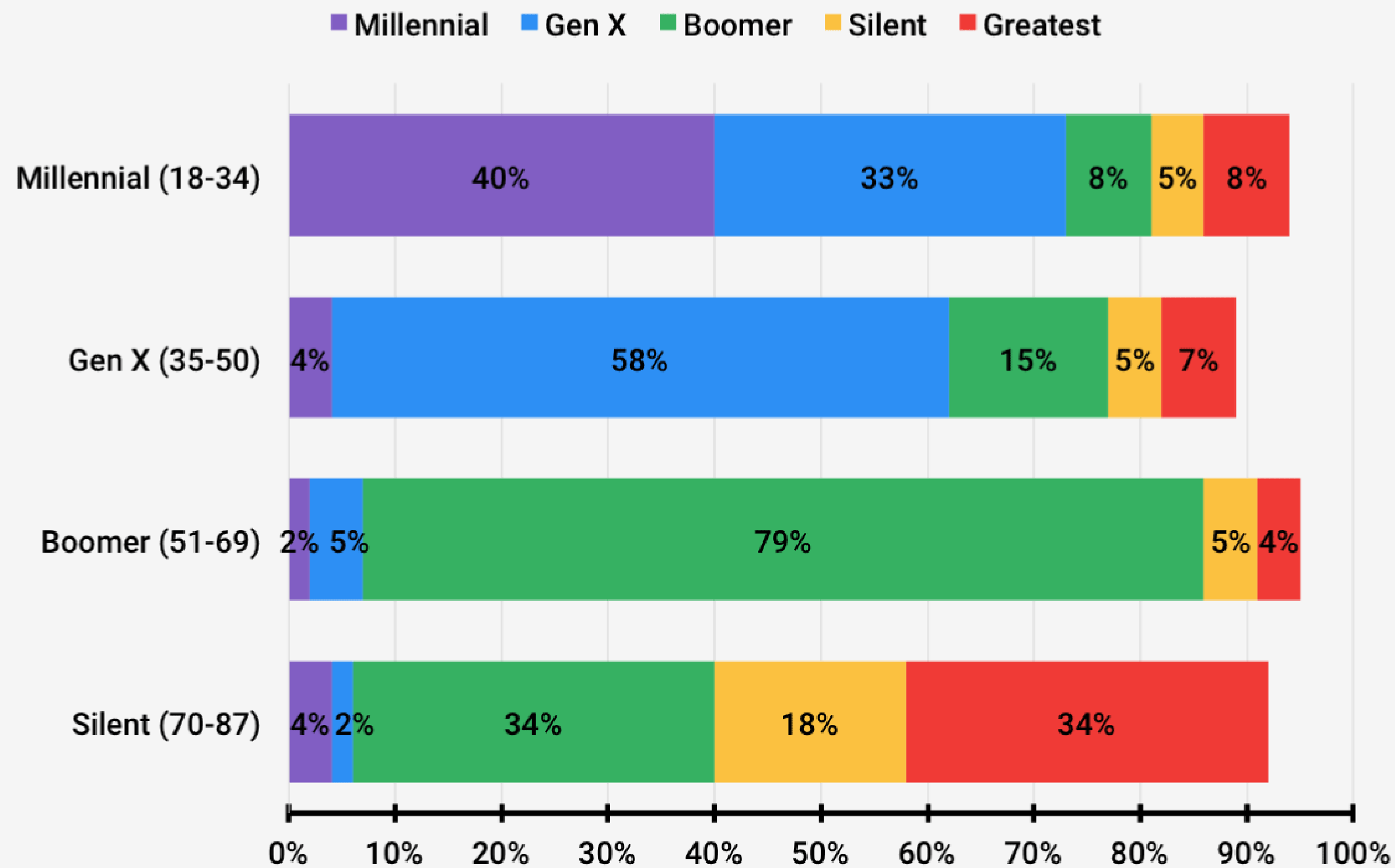
사회적 인정 욕구

사이버 공간 존재의 근본적 특성 = 인정이 없으면 존재도 없다
악플 보다 무플이 무서운 이유
자신의 존재와 정체성에 대한 인정이 제일 중요한 가치

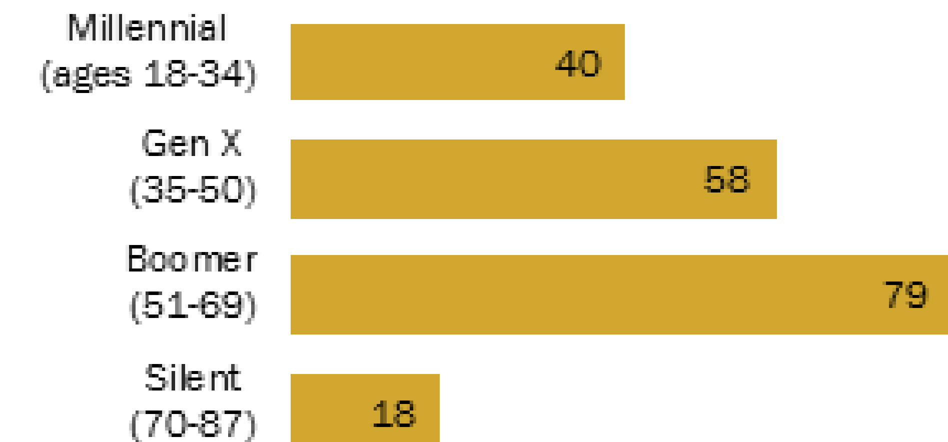
우리는 모두
관종이다



MZ세대는 없다?



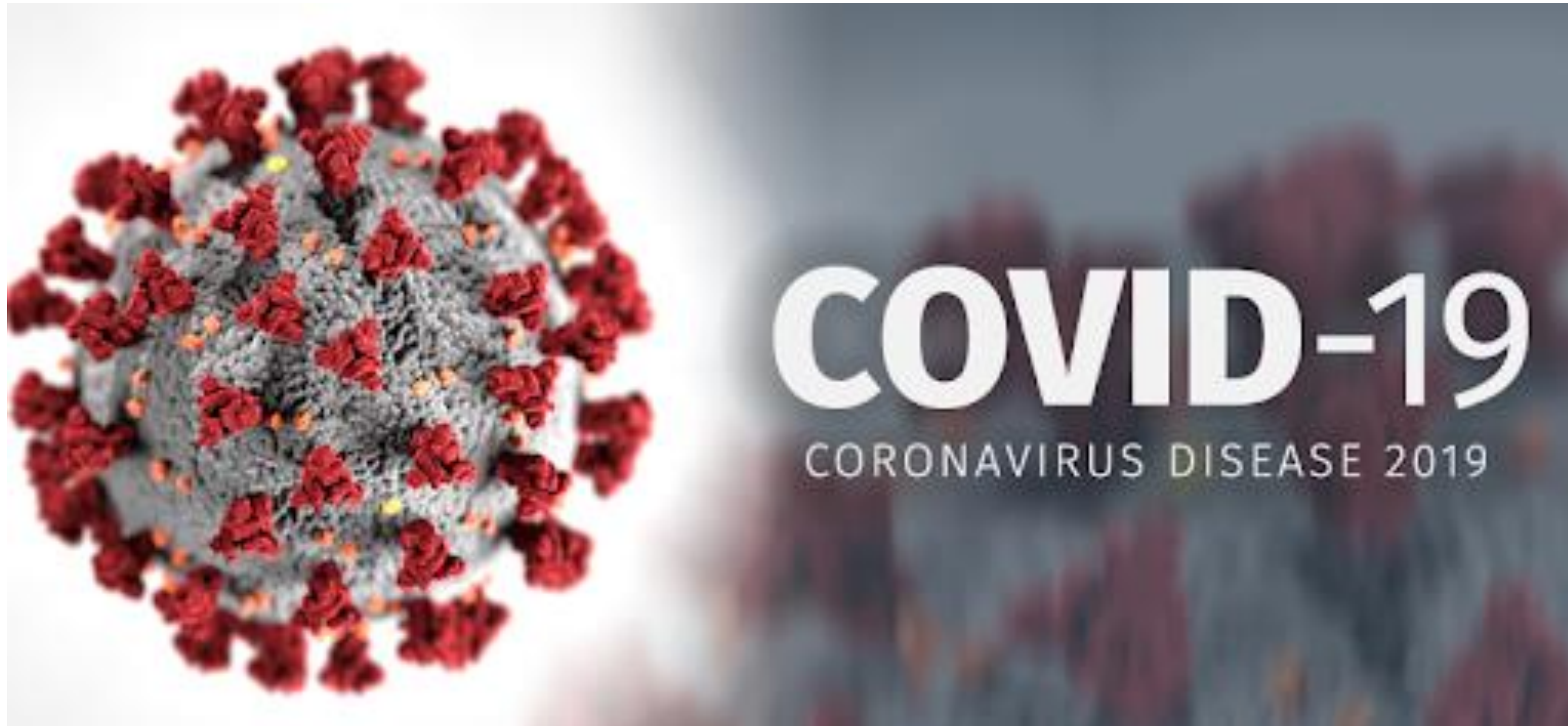
같은 연령대 = 같은 세대
공식의 해체
동시대 경험의 분화가 원인



코로나 19 와
MZ 세대의 성장

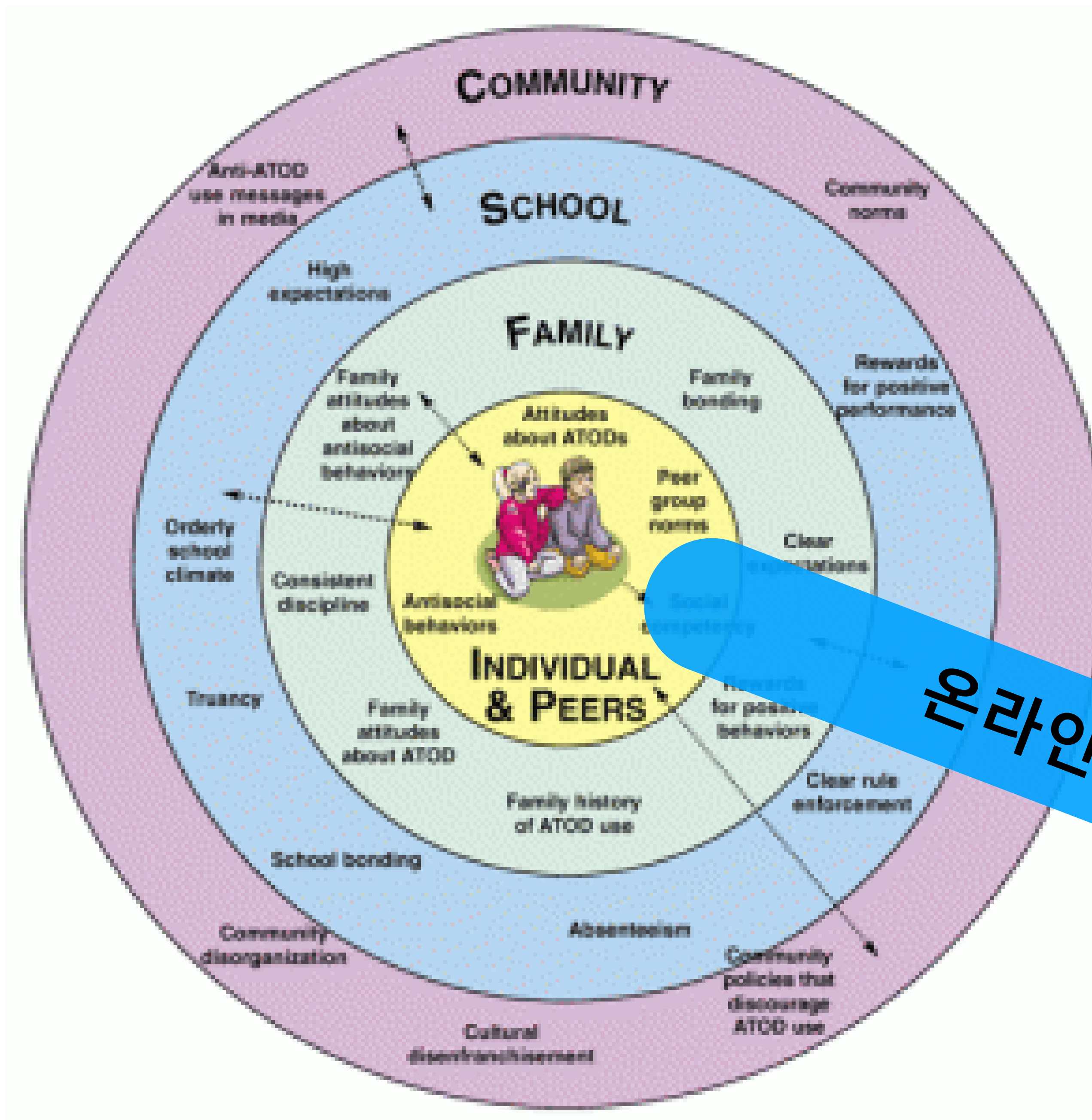


NYPi 한국청소년정책연구원


COVID-19
CORONAVIRUS DISEASE 2019

코로나 19와 청소년 환경

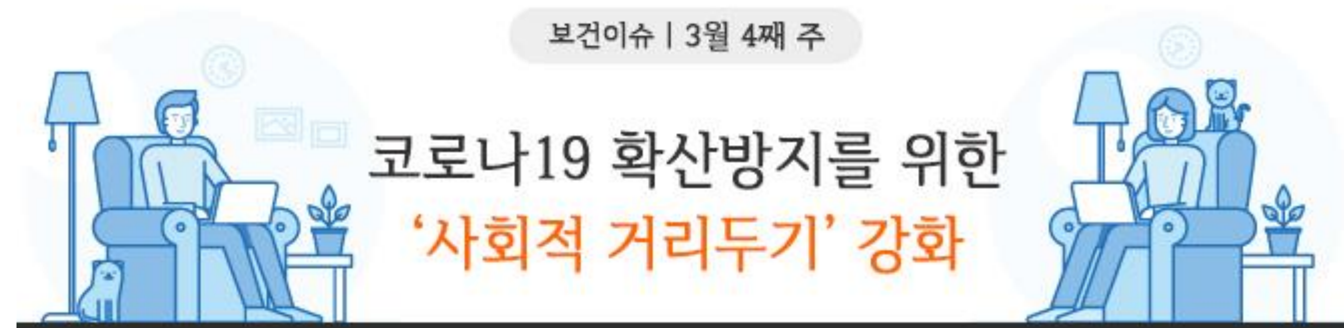
거시 체계: 사회적 관심사, 이슈의 변동 (안전, 건강 vs 자유, 성공)
중간 체계: 등교 중단, 급식 중단, 돌봄 중단, 또래 활동 위축 (긍정적 vs 부정적)
미시 체계: 가정환경 영향력 확장 (긍정적 vs 부정적)

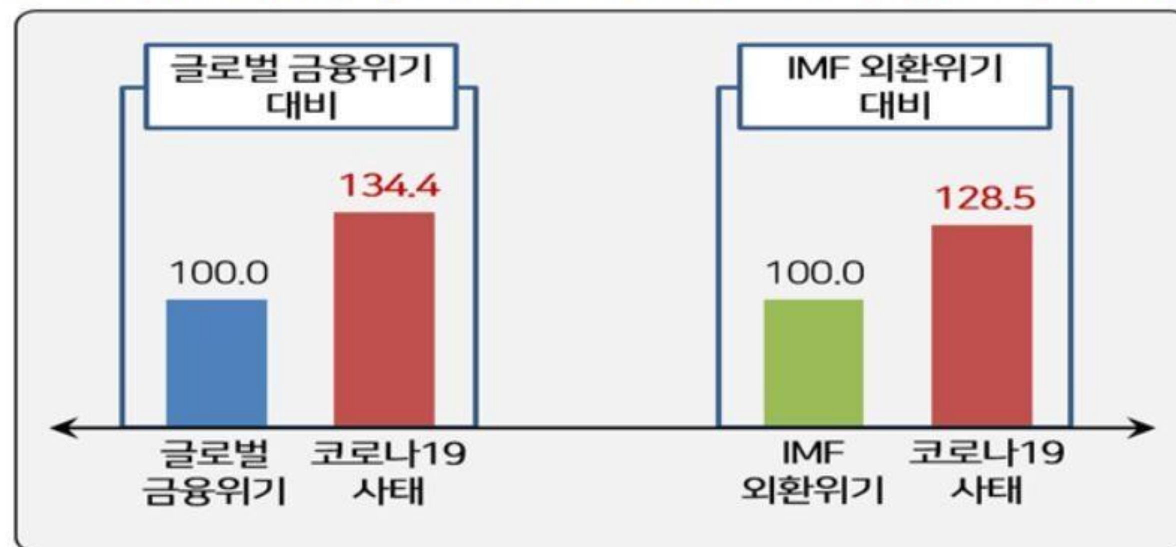


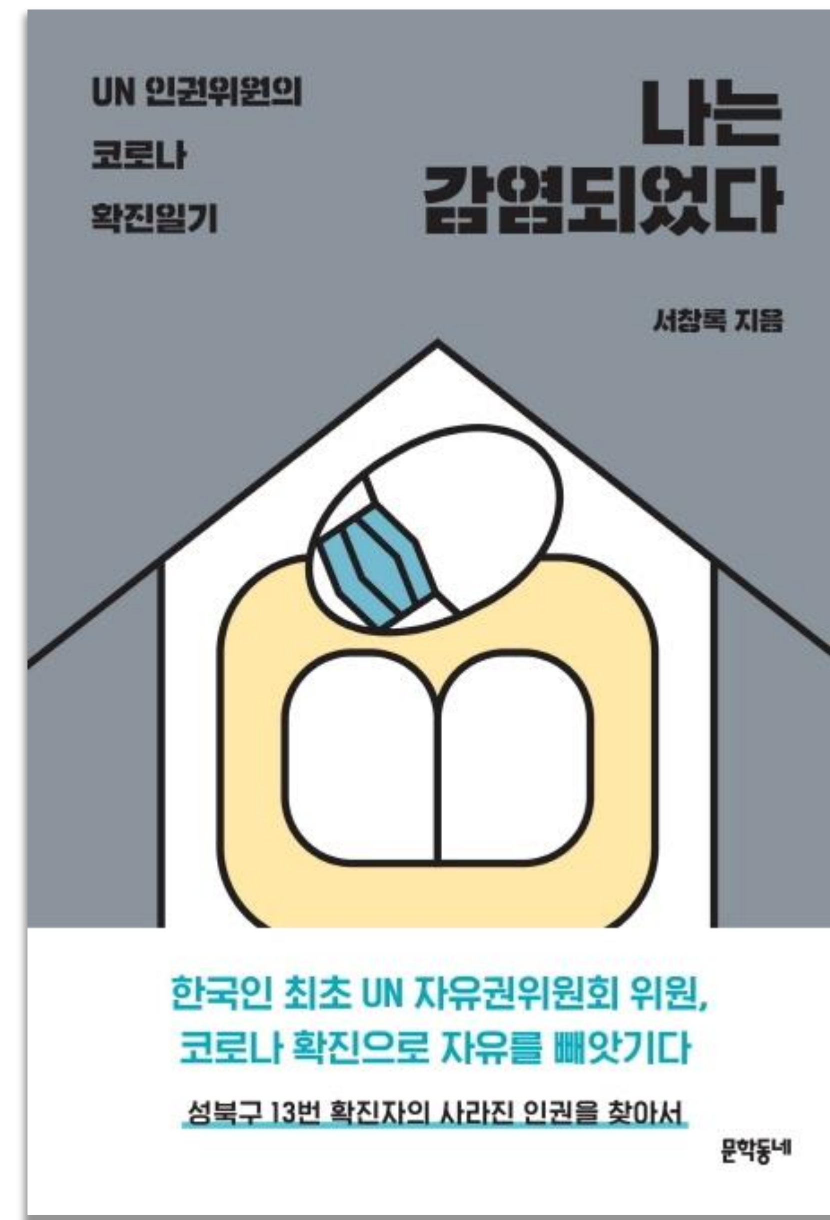
온라인

거시 체계의 변화

경제적 위축 + 사회적 위축 = IMF 구제금융 시기보다 더 큰 충격
건강과 안전이 개인의 자유, 성취보다 우선시
국가와 정부의 지원과 돌봄 역할 증대 (기본소득, 재난 지원금 etc)
공동체성 강조 + 사회적 거리 두기 = ?



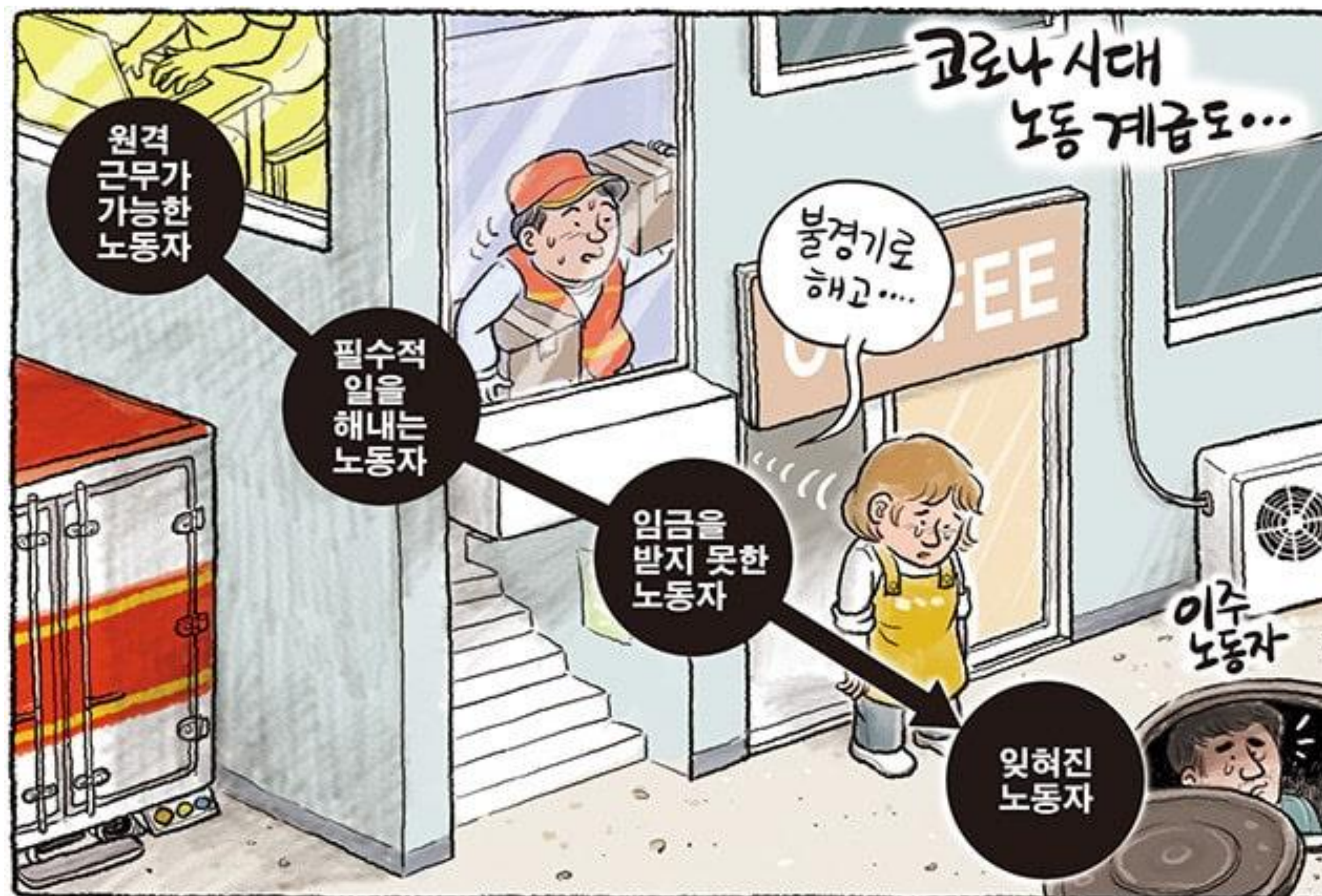






중간 체계의 변화

개인 간 가구 간 격차 뚜렷 (Remote vs Essential vs Unpaid vs Forgotten)
불평등 심화, 사회적 갈등과 신뢰 저하 요소
교육기관으로서의 학교 기능 유지 (온라인 수업), 돌봄 기관으로서의 학교는?
청소년 시설/기관 and 이용 청소년들의 심각한 타격





사회적 거리 두기 vs 물리적 만남

학교 등/하교의 의미 재발견









미시체계의 변화

개인 간 가구 간 격차 확대

취약계층은 더욱 취약(저소득, 맞벌이, 한부모, 조손 가정)

중산층 이상은 유리 (사교육 시간 비용 증가, 출퇴근 시간 감소)

계층간 불평등 심화, 돌봄 노동의 극대화 vs 자녀의 부모 관계 만족도 증가

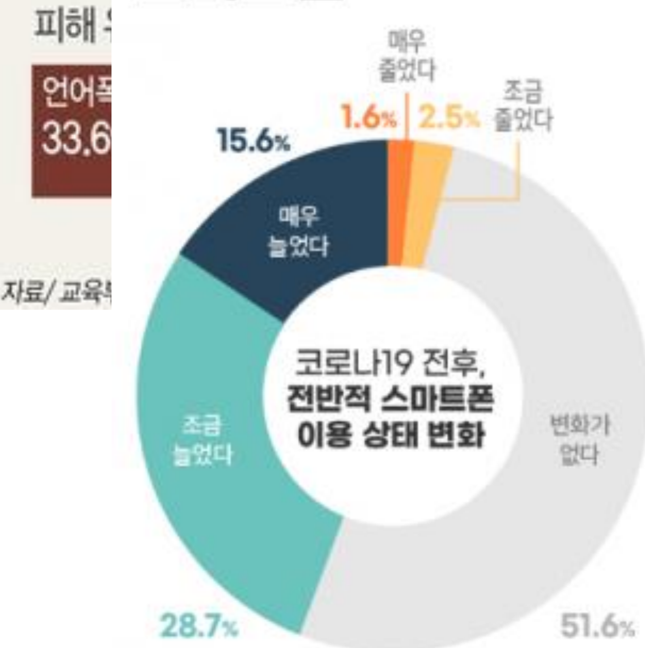
판데믹 타격의 계층-성별-세대 격차 심화

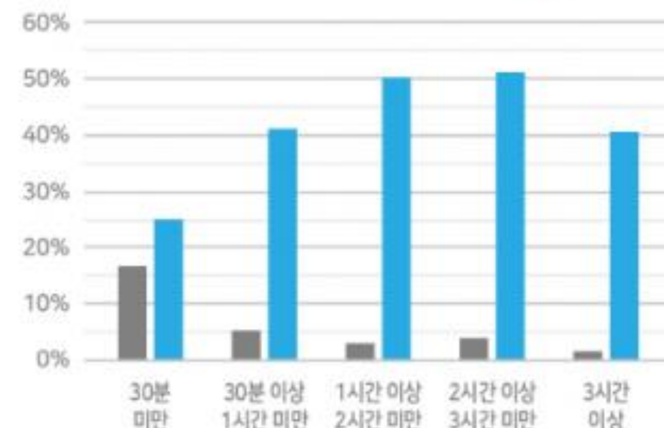


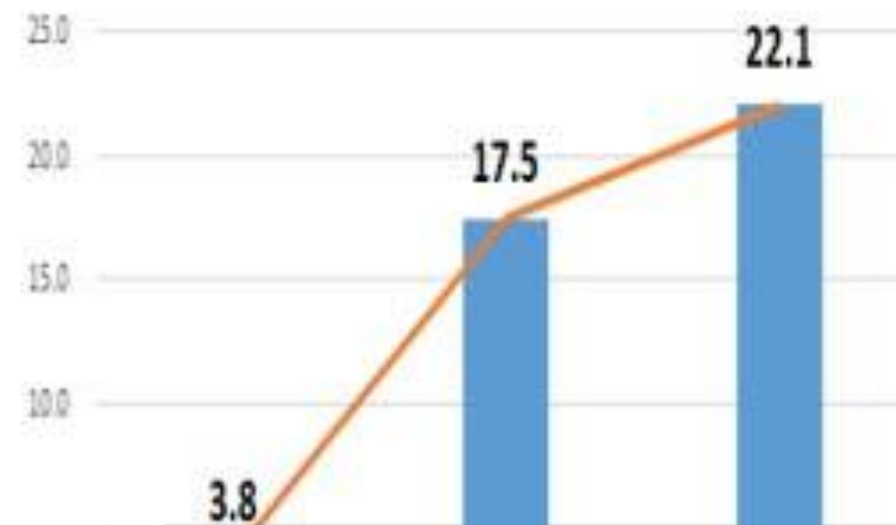


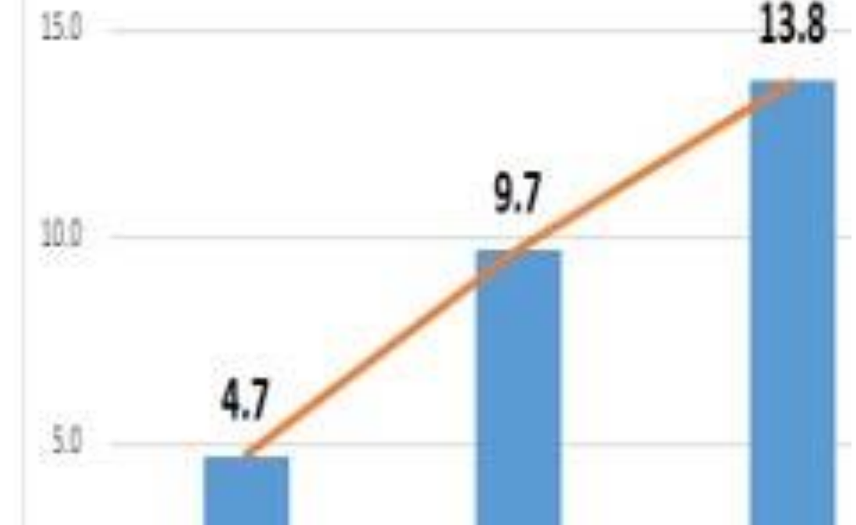
단기적/물리적/신체적 문제 감소
vs
장기적/심리/정서/온라인 문제 증가













한국청소년정책연구원

온라인 환경 영향력 확대

실물 자산에서 가상 자산으로, 물리적 활동에서 가상 활동으로,
면대면 관계에서 비대면 관계로







온라인 환경의 영향력 확대

온라인 활동의 확대 = 온라인 일탈/ 비행의 확대
SNS의 확대 = 청소년에게 미치는 유명인의 영향력 확대

전체 학교폭력 중 사이버폭력 비율
단위: %

2016	2017	2018	2019	2020년
9.1	9.8	10.8	8.9	12.3

자료: 교육부

온라인상 여성 성폭력 피해시 대응 방법
자료: 한국여성정책연구원, 여성의 온라인 인권피해 현황과 개선방안 연구(2014) ※전국 만 15살 이상 50살 미만 여성 1216명 설문조사 결과

성폭력 피해시 대응 방법 (중복 응답)

대응 방법	%
대응하지 않음	38.6%
신고센터 신고	26.2
서비스 이용 중단	25.4
서비스 완전 탈퇴	15.4
항의·사과 요구	7.4
아이디 새로 만듦	5.8
경찰 신고	0.6

아무런 대응을 하지 않은 이유

이유	%
신고해도 처벌 이뤄질 것 같지 않음	36.6
어떻게 대응할지 모름	34.8
신고·처벌 절차 번거로움	25.3
상대방 보복 두려움	1.9
다른 사람 알게 될까 걱정	1.3

월평균 도박 상담 추이
2020년 8월 총 7,348명 중독 상담

2016	2017	2018	2019	2020년 8월
451.8	523.7	585.2	706.5	918.5명

2020년 8월 도박중독자 등록 총 3,723명
20·30세대 비중 68.2% (2,538명)
온라인 도박 비중 75.7%

자료/ 한국도박문제관리센터, 국민의힘 최형두·김승수 의원
연합뉴스
김영은 기자 / 20201014
트위터 @yonhap_graphics 페이스북 tuney.kr/LeYN1

7:58 97%
dbeoddl__ 5시간
(수요일) 오후 12:41
스토리에 답장이 있습니다
회원님만 볼 수 있습니다
넘 일반인 ..
관심 가져주시는 많은 분들에게 감사드리고 그 사랑들이 소중하다는 것도 알고, 그렇기에 조금이라도 더 알고싶은 마음에 보내주시는 DM 다 읽고있습니다! 사랑해주시는 분들이 더 많이 계신다는 것도 알고있어요! 감사합니다 ♡
스토리에 답장이 있습니다
밋밋하게ㅛㅐㄹ겨써욬...
메시지 보내기

메타버스의 이해

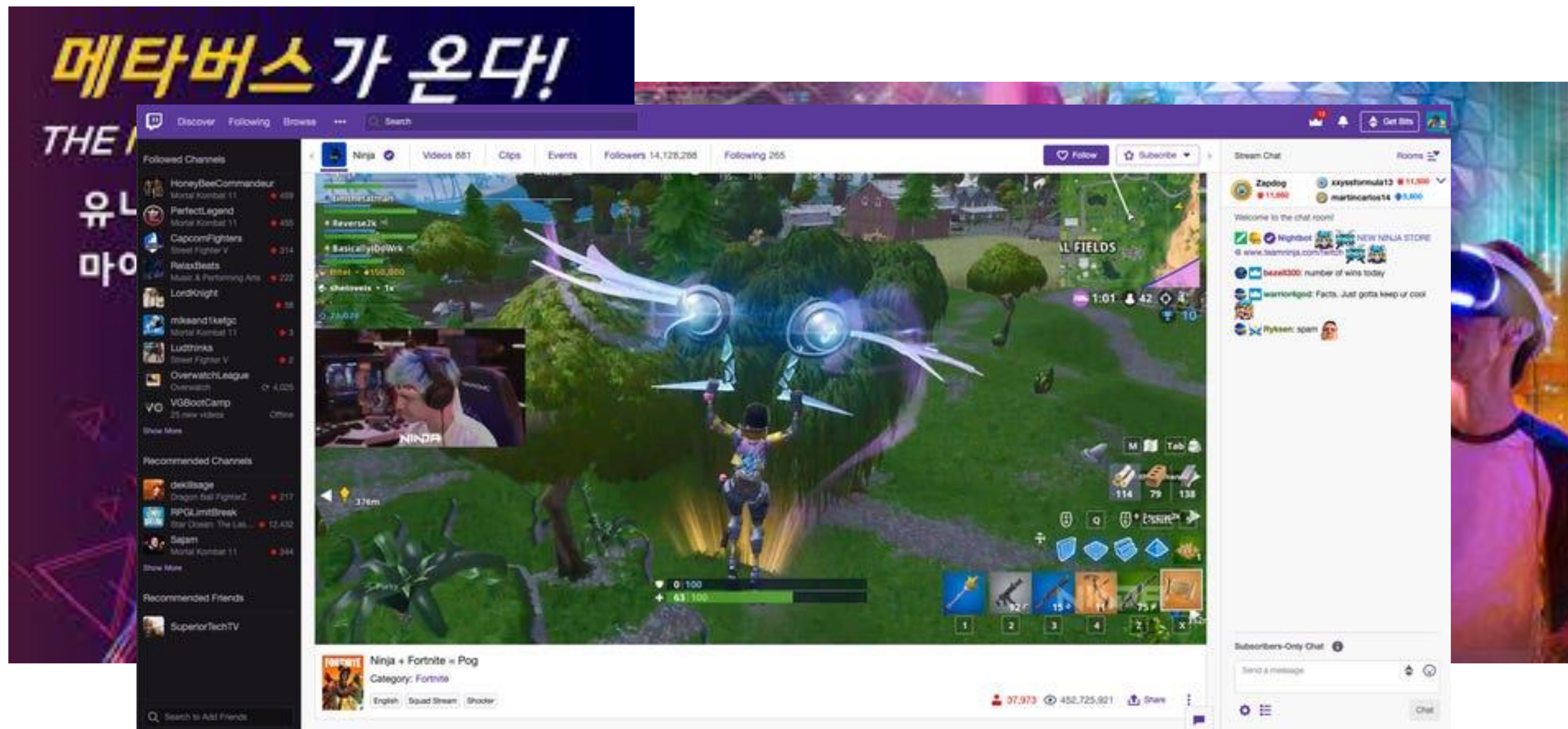


NYPi 한국청소년정책연구원

Meta-verse

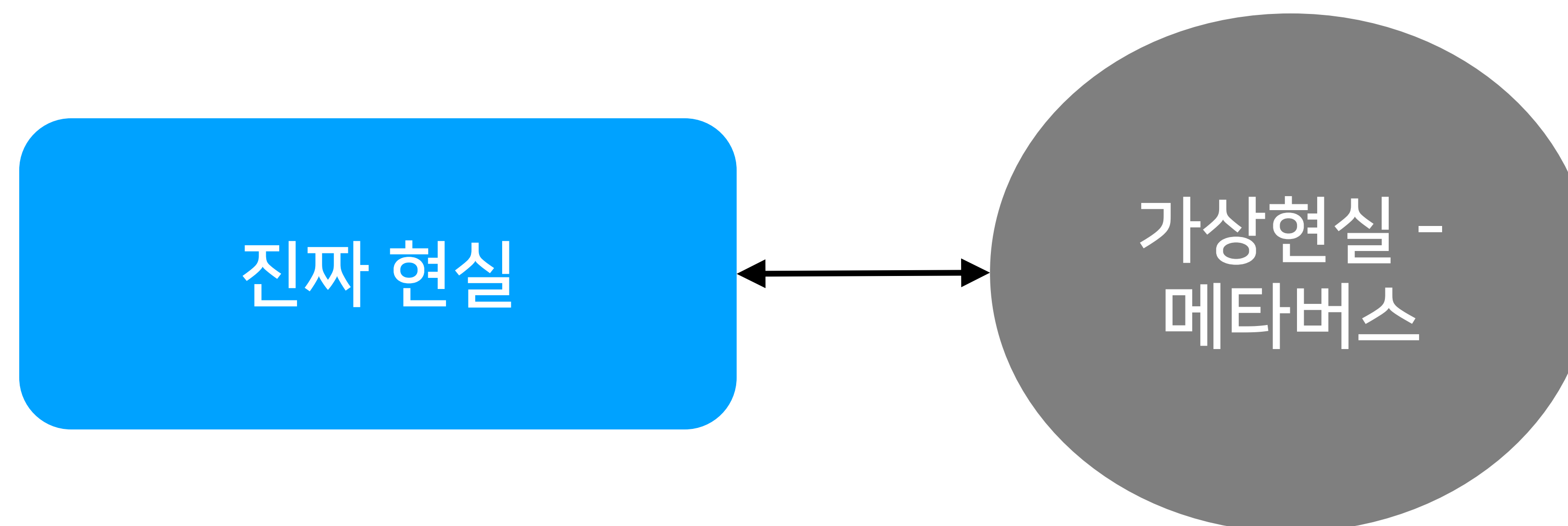
가상·초월(meta)과 세계·우주(universe)의 합성어, 정치·경제·사회·문화의 전반적 측면에서 현실과 비현실 모두 공존할 수 있는 생활형·게임형 가상 세계

우리가 아는 현실은 여러 현실 세계 중 하나, 이들을 포괄하는 상위 차원의 세계관



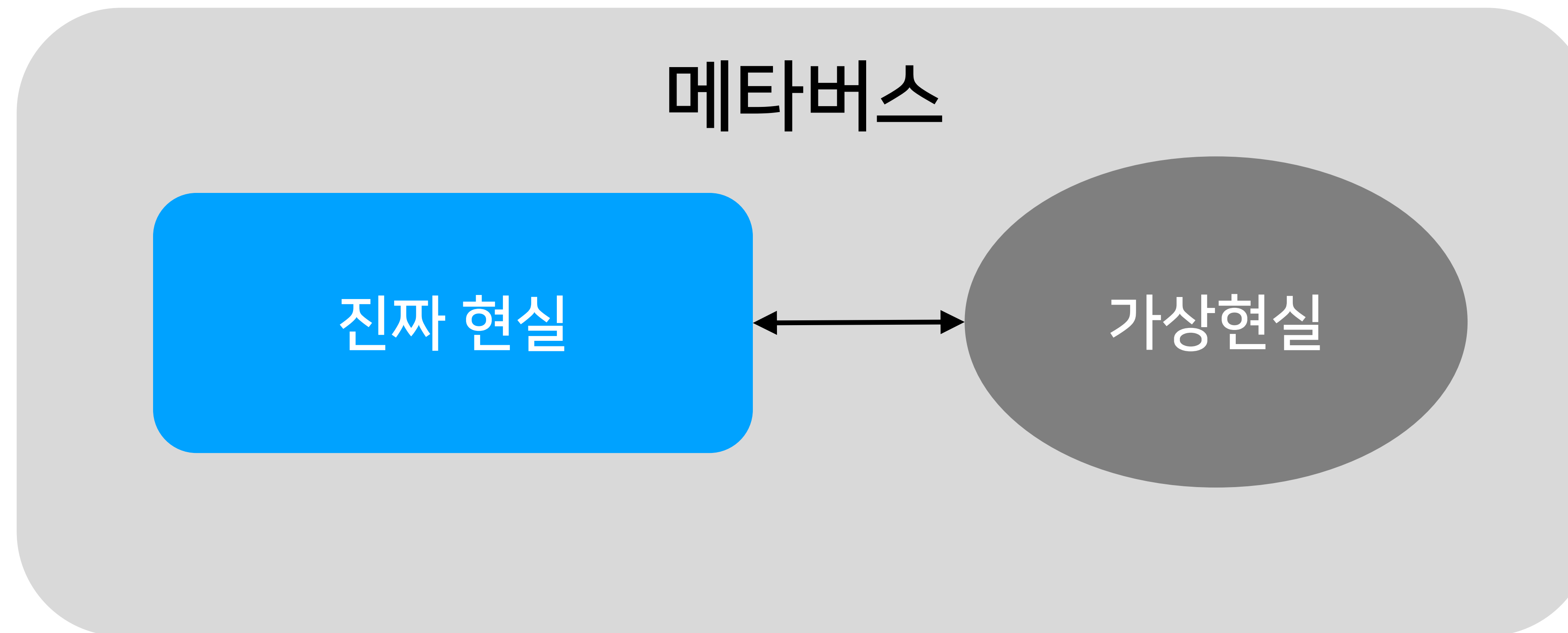
Metaverse를 이해하기

대립관계



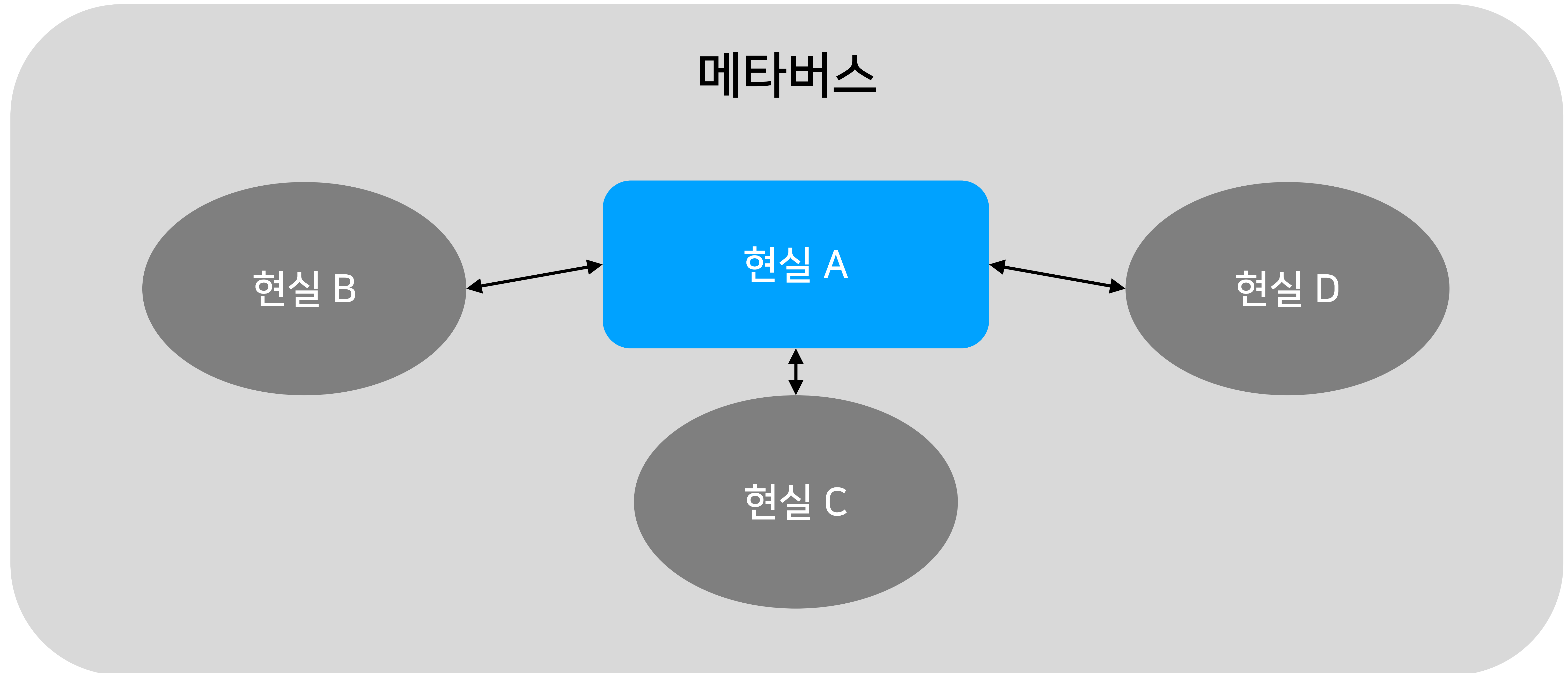
Metaverse를 이해하기

기술(VR, AR, XR)에 의한 포괄관계



Metaverse 이해하기

기술적 연결과 가치(재화)의 공유



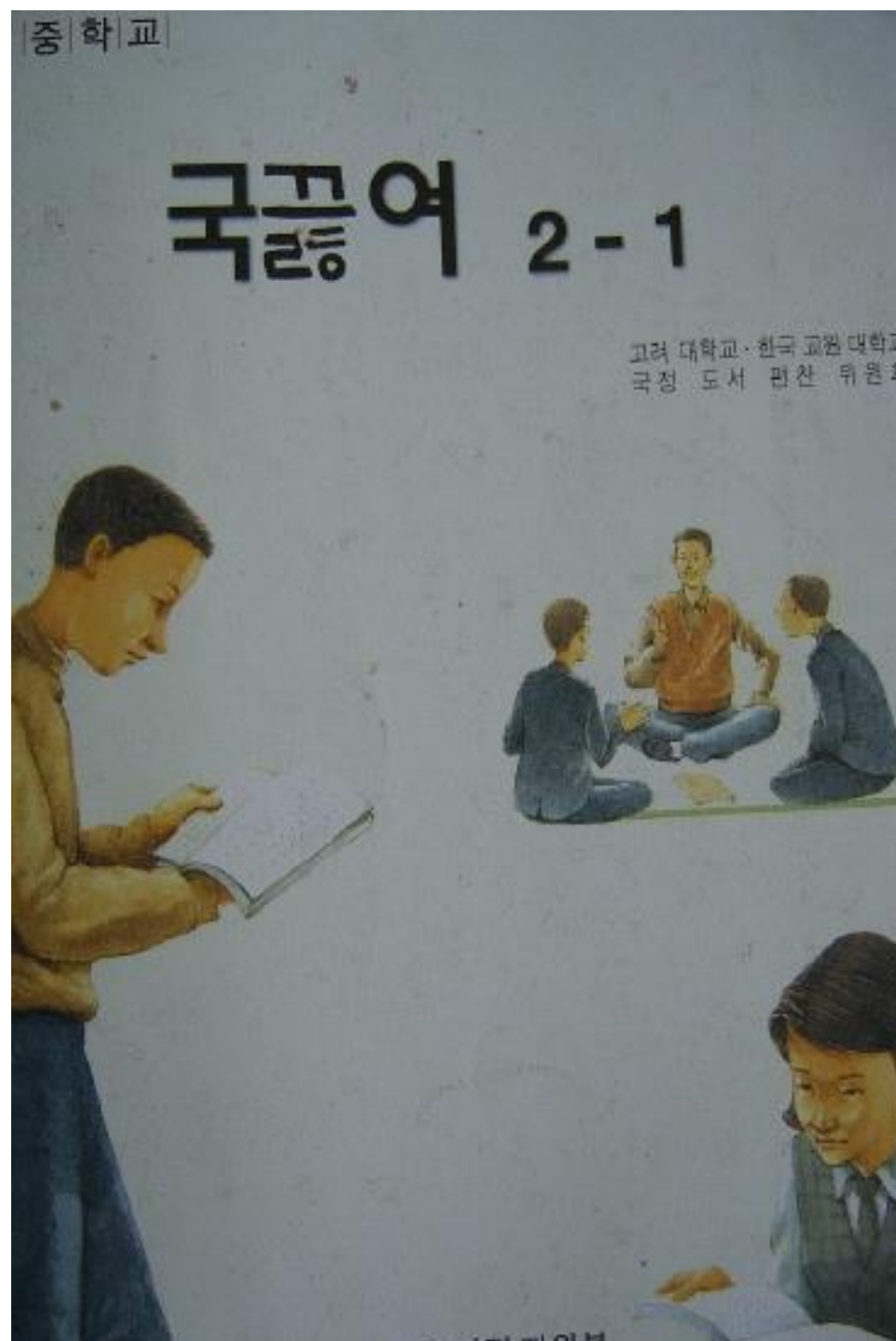

BIDEN
VICTORY FUND
NEW ARRIVALS
APPAREL
ACCESSORIES
COLLECTIONS
TEAM JOE
JOE
BIDEN HARRIS

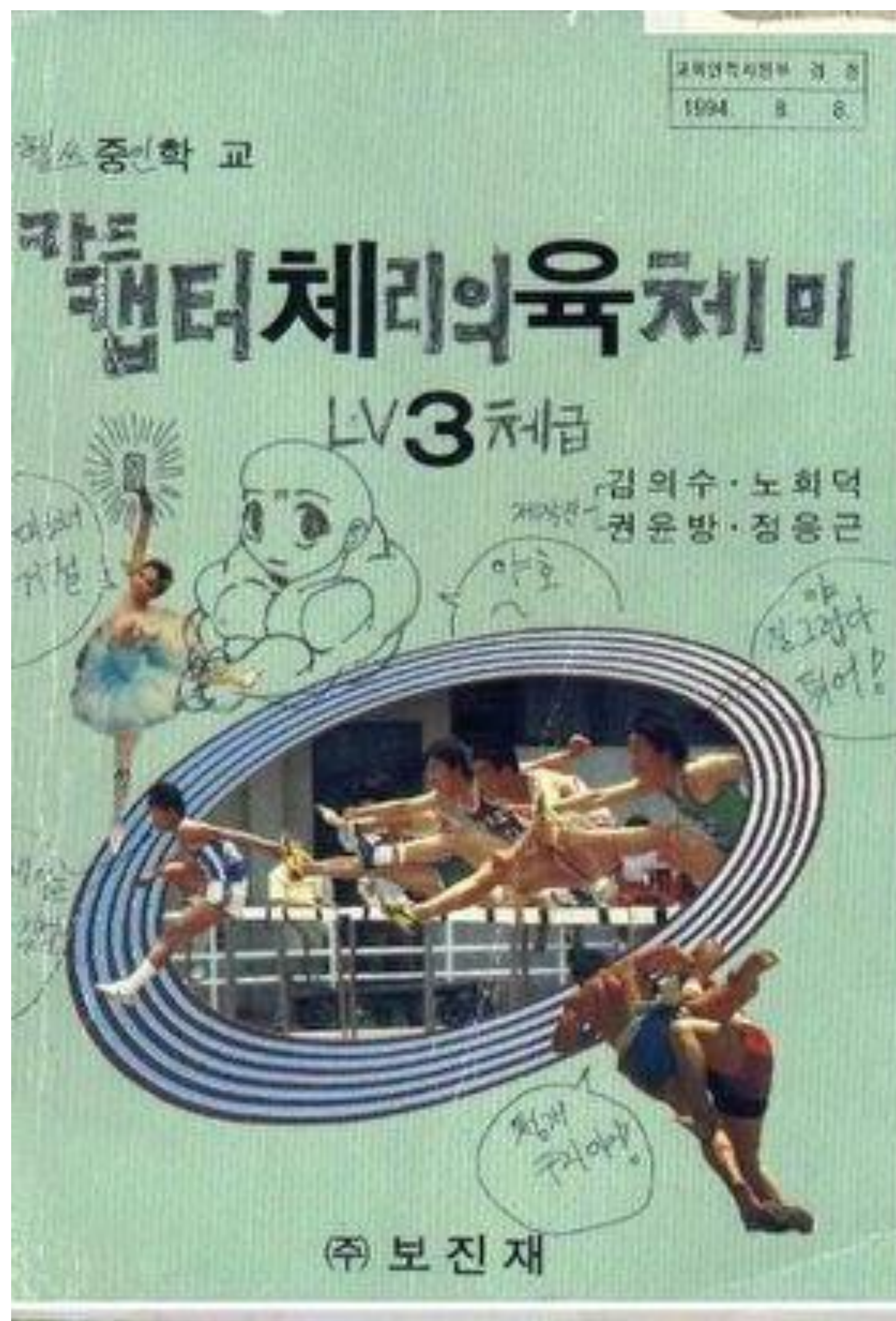

League of Legends
Louis Vuitton


LV

공유의 범위

시공간의 제약을 넘은 무한한 공유와 확산, 존재의 유지







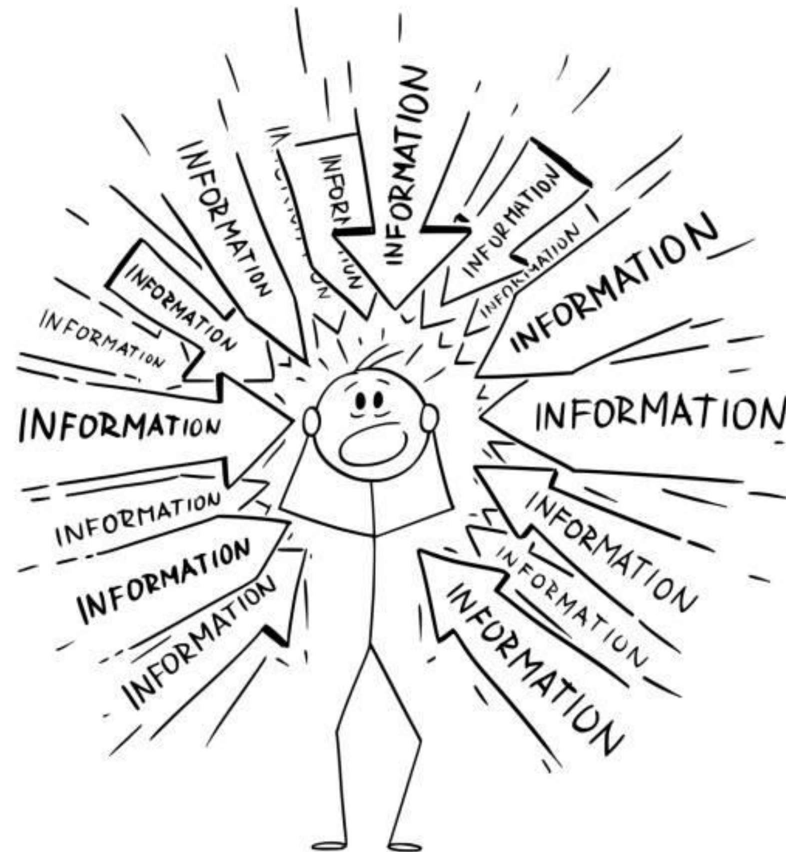


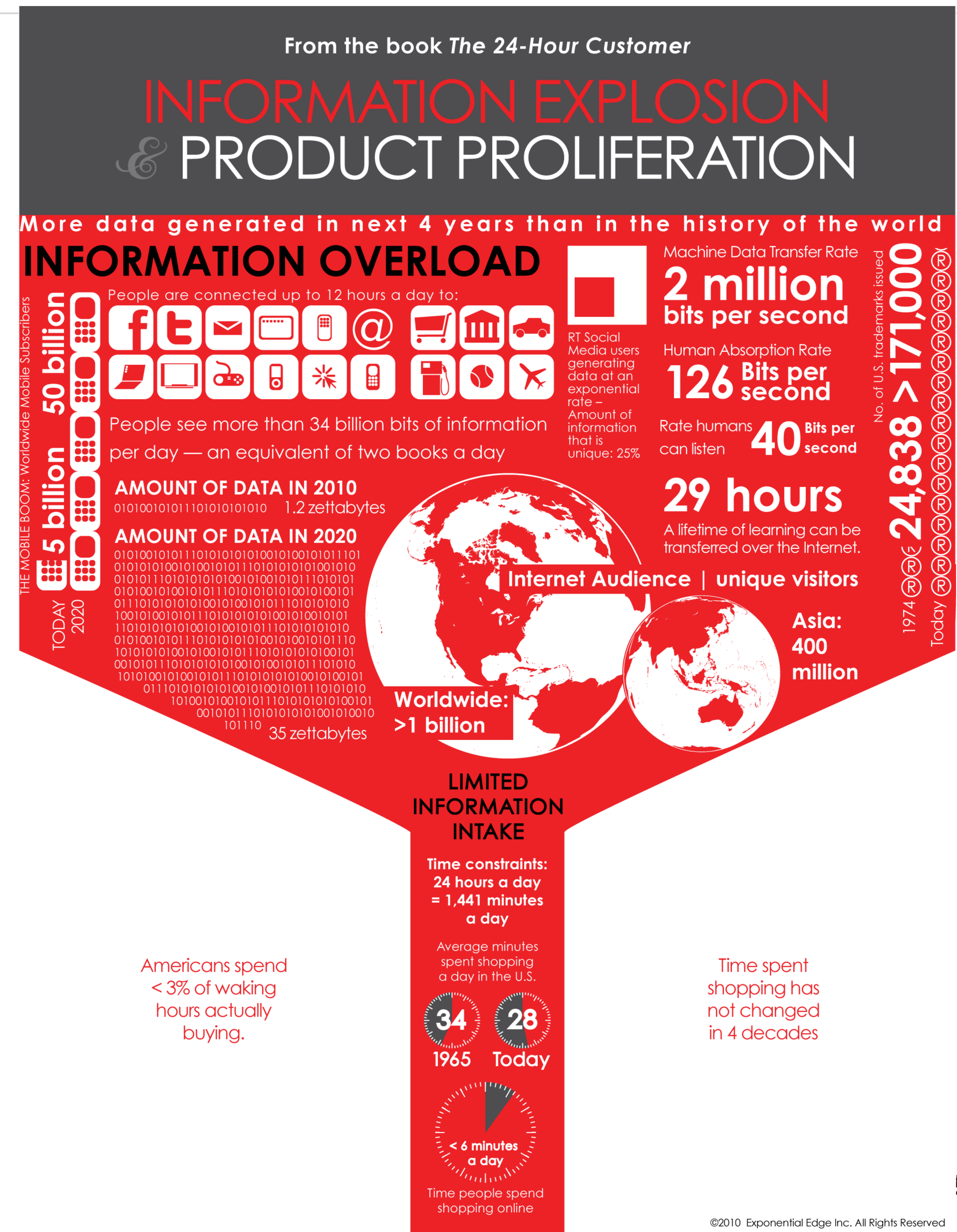
정보의 과부하

2010년 데이터 량 1.2 제타바이트 (12해 바이트)
2020년 데이터 량 35 제타바이트 (350해 바이트: 29배)
향후 4년간 생성될 데이터 량 > 현재까지의 데이터 량

초당 2백만 비트 정보 생성
1인당 하루에 책 두 권 분량의 정보(34백만 비트)에 노출

처리대상 정보량 초당 126 비트
인간이 들을 수 있는 정보량은 초당 40 비드
기계가 처리하는 정보량 초당 2백만 비트





정보 과부하

정보의 저장보다 검색이, 정보의 인출보다 적절한 연결과 활용이 더 중요한 환경

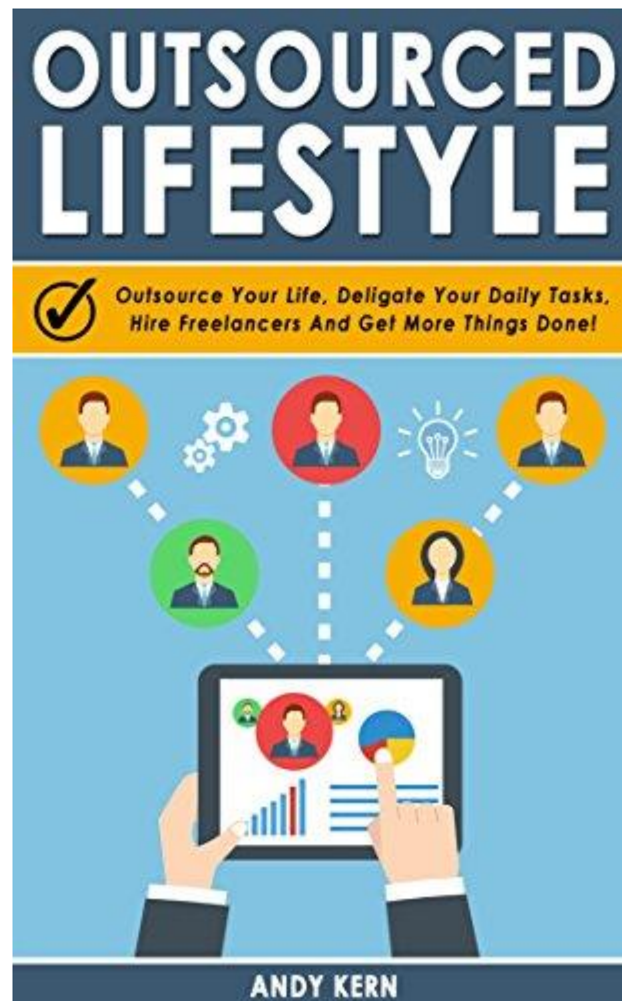
정보 외워서 저장하는 학습의 종말

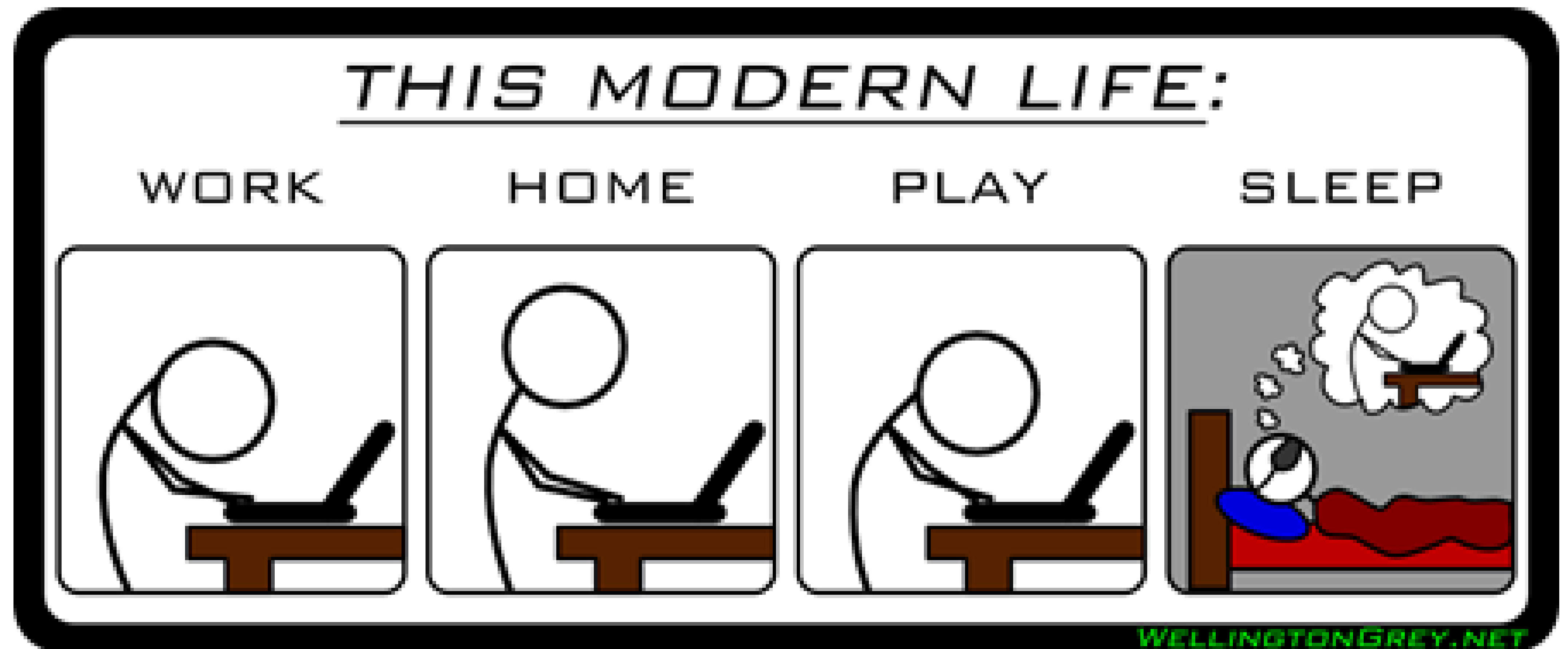
정보결핍 세대	정보 과부하 세대
정보 저장,운송비용 부담 정보의 습득과 저장이 매우 중요한 문제 활자화된 정보는 귀한 것이며 진실 정보 결핍에 대응하기 위해서 논리력과 사고력이 필요	정보저장비용 최소화 정보의 검색과 활용이 중요 활자는 물론, 이미지 정보조차 창조, 조작될 수 있는 것 정보 선별과 처리를 위해 멀티태스킹과 고차정보처리 기술 필요
배워서 남주냐!	구슬이 서말이라도 꿰어야 보배

아웃소싱, Agent에의 의존

각자의 방식으로 배우던 기성세대 vs 아웃소싱하여 Agent를 통해 배우거나 해결하는 신세대
예) 줄넘기 과외, 체육 과외, 게임 과외, 정보검색 대행, 파티 대행, 결혼 대행 등
예) 멀티에이젼트로서의 기술 -> 역플린효과, 기술의존, 기술중독…

에이젼트 유무에 따른 수행격차가 매우 뚜렷
전문적 조력 시스템을 제공함으로써 수행을 최대화 할 수 있음





진정성 Authenticity

원본과 사본이 구별되지 않는 디지털 환경의 반작용
복제가 쉬울수록 복제할 수 없는 고유성, 진정성의 가치 부각
진정성, 진짜, 의미, 스토리, 특별함의 중요성
가짜 진정성과의 차이





정의 Justice

공정성과 공평성의 차이
정당한 차별 vs 불공정한 차별을 구분
민주시민사회의 원칙, 포용성과 함께 갈 수 있을까?







공정한 경쟁?

디지털 게임 세계의 경쟁	현실의 경쟁
오류 없는 심판	오류를 저지르는 심판,
정확한 기록, 신속한 판결	부정확한 기록, 느린 판결
결과의 무게는 **가벼움**	결과의 무게는 **무거움**

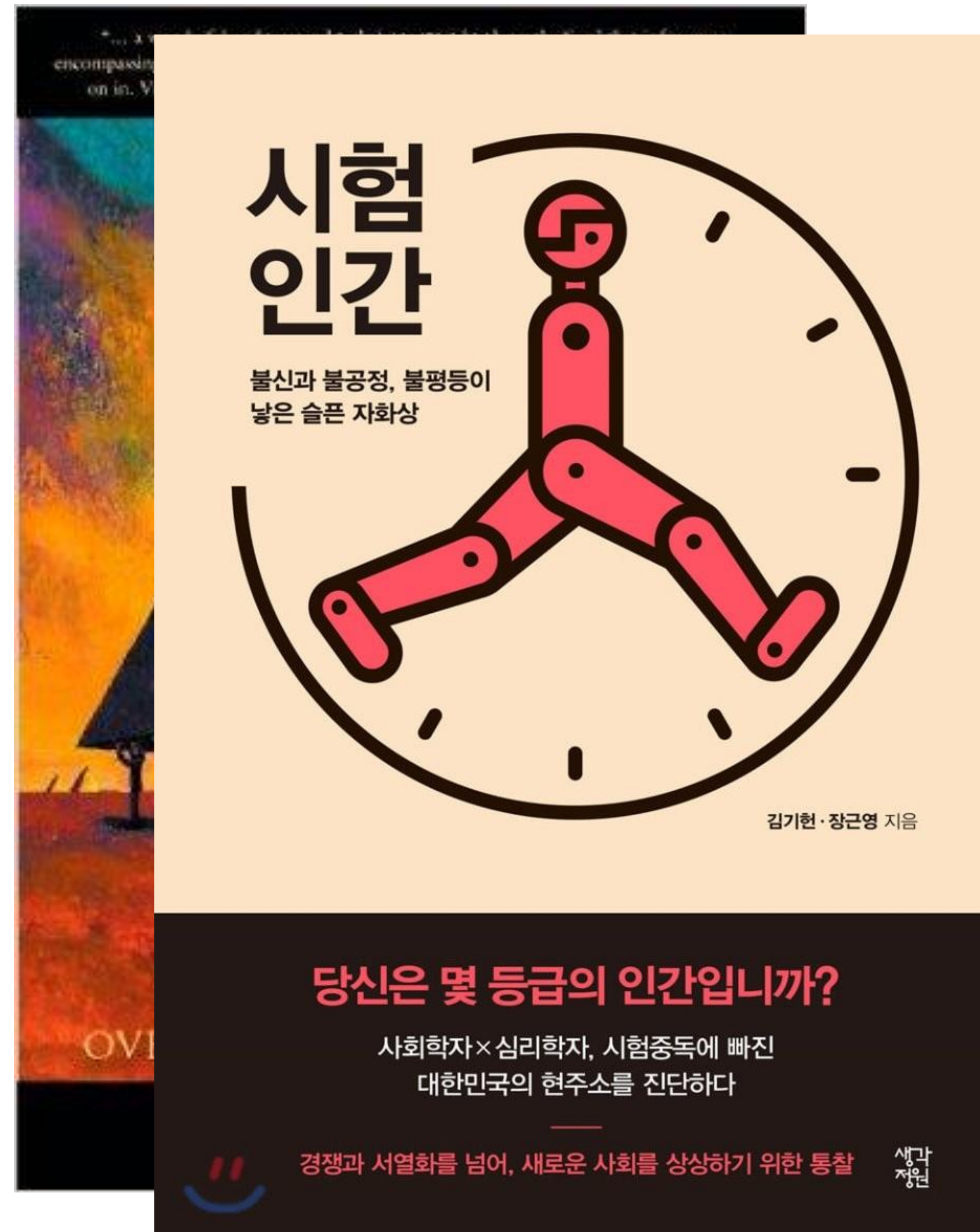
but, 악용 방법을 찾아내는 인간

결과에 승복할 수 있나?



문제는 신뢰 (Trust) !

정체성과 정의, 차별과 능력주의



랭키즘 Rankism

- 사람들을 특별한 자(somebody)와 아무것도 아닌 자(nobody)로 구분하고 이를 근거로 권력의 차이를 남용하는 태도
- 인종주의, 성차별주의, 계급주의, 갑을 관계 악용, 왕따, 폭력의 배경
- 자기가 우월함을 증명하기 위해서 남을 멸시하는 태도

- R.Fuller



- **그러나 정당한 차별은? Meritocracy**

정체성과 차별

Boomer와 대립, 미래와 환경에 대한 책임 요구

Twitch, Reddit, TikTok, Imgur, Unfold, Brat, NTWRK, and Lomotif.





연령별
요즘 쓰는 메신저 5

Q. 최근 일주일 내 자주 이용한 메신저는 무엇인가요?

	만 15~18세 (n=122)	만 19~24세 (n=207)	만 25~29세 (n=176)	만 30~34세 (n=166)	만 35~39세 (n=200)
카카오톡	73.6%	92.8%	87.5%	93.4%	94.0%
인스타그램 *DM	23.2%	29.5%	16.5%	12.0%	10.5%
페이스북 메신저	48.2%	14.5%	7.4%	3.6%	3.5%
트위터 *쪽지	5.4%	3.4%	4.5%	1.2%	0.5%
LINE	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]



국청소년정책연구원

내가 가진 것, 내가 한 것, 나...

자기애, 자존감, 자아정체성의 본질적인 속성





청소년기 자아중심성 (Adolescent Egocentrism)

청소년기 특유의 자기중심적이고 비현실적인 사고

- 청소년들의 독특한 행동과 사고를 설명하는 개념
- D.Elkind에 의해 제안
- 사이버 공간에서 현대인들에게 보편적으로 나타나는 심리를 이해하는 개념



상상의 관중 (Imaginary Audience)

타인들을 관객으로, 자신을 무대 위의 주인공으로 착각

1. 멋진 나

   다른 사람들 보다 외모나 지적 능력 등에서 우월하며, 대인관계에서 주도권을 쥐는 자기자신의 모습에 대한 상상

   예) 친구들 사이에서 인기가 있는 내 모습

2. 용감한 나

   극적인 상황에서 영웅적인 행동을 하는 자신의 모습에 대한 상상

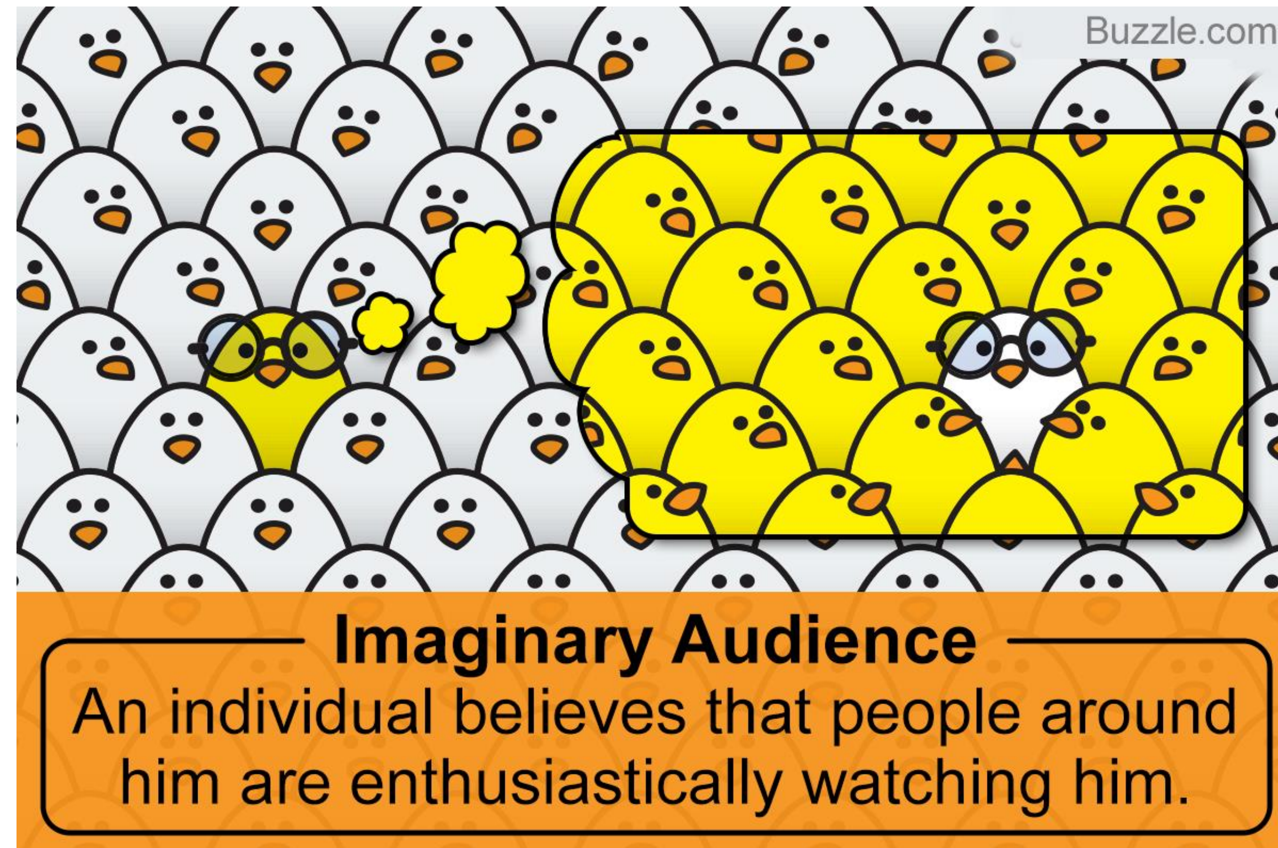
   예) 다른 사람의 생명을 구하는 내 모습

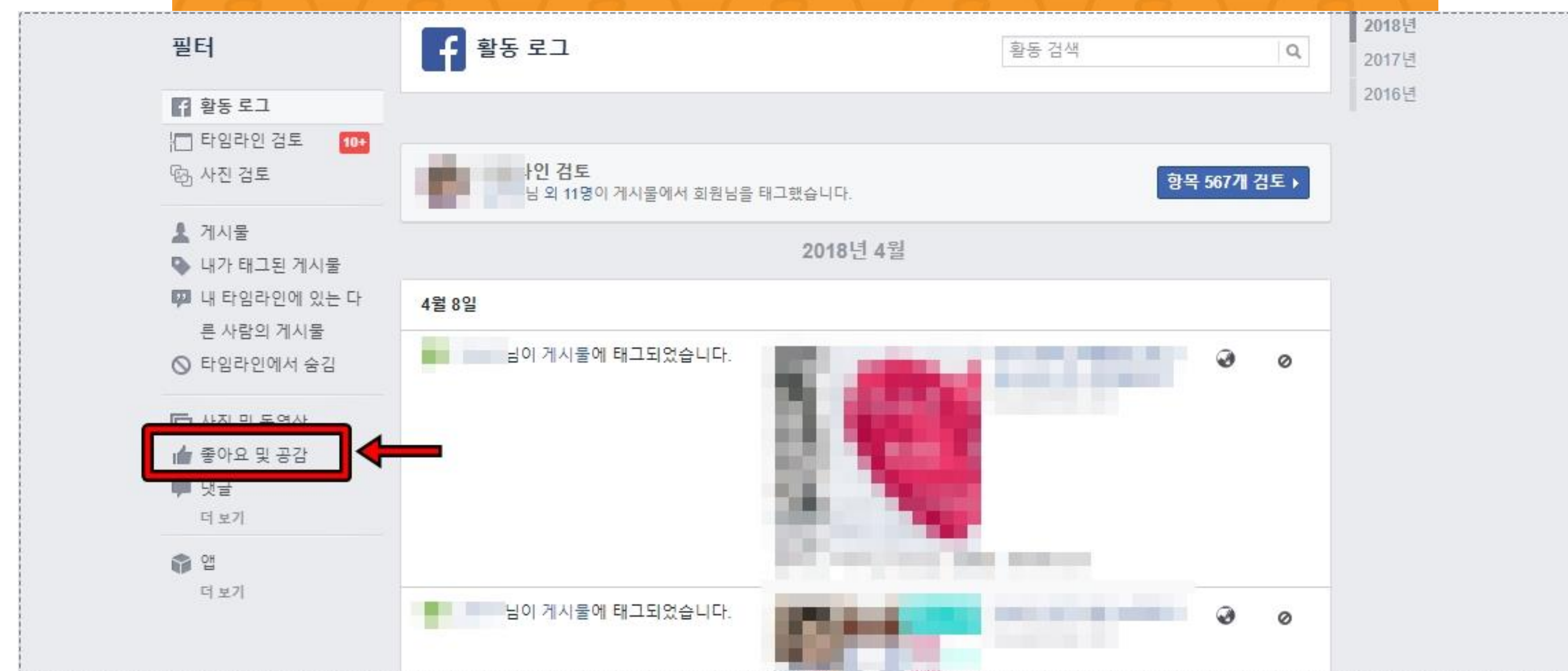
3. 사라진 나

   자신이 사라지거나 죽고 난 후 주변사람들이 어떤 반응을 보일지에 대한 상상

   예) 내 장례식에 누가 올지, 그리고 그들의 마음은 어떨지 상상하기

SNS 속의 상상의 관중


Buzzle.com
Imaginary Audience
An individual believes that people around him are enthusiastically watching him.


필터
활동 로그
활동 검색
2018년
2017년
2016년
타임라인 검토
사진 검토
항목 567개 검토
게시물
2018년 4월
내가 태그된 게시물
내 타임라인에 있는 다른 사람의 게시물
4월 8일
타임라인에서 숨김
좋아요 및 공감
댓글
더 보기
앱
더 보기

개인적 우화(Personal Fable)

- 타인들은 모르는 자신만의 독특성에 대한 의식

1. 전능한 존재: 자신의 능력에 대한 과장된 기대.

   예) 나는 내가 원하는 것이면 무엇이든 될 수 있다고 믿는다

   참고) 반동형성에 의해 자신의 능력에 대한 지나친 과소평가도 가능

2. 독특한 존재: 타인과 자신간의 차이점에 대한 과장된 믿음.

   예) 나는 다른 사람들과는 어딘가 다르다

   참고) 반동형성에 의해 과장된 자기 존재의 무가치감도 가능

3. 불사신적 존재: 어떤 위험한 경우에서도 무사하리라는 믿음

   예) 나는 결코 다치지 않을 것이다.

   예) 나는 결코 임신하거나 에이즈에 걸리지 않을 것이다.참고) 반동형성에 의해 자기자신의 연약함의 과장이나 피해망상도 가능

SNS 속의 개인적 우화


Buzzle.com
A
personal fable
is an adolescent's belief that he is special, and hence invulnerable.
SNL
tvN
나도... 잔인한 놈이 될 거니까
중2병학교 2

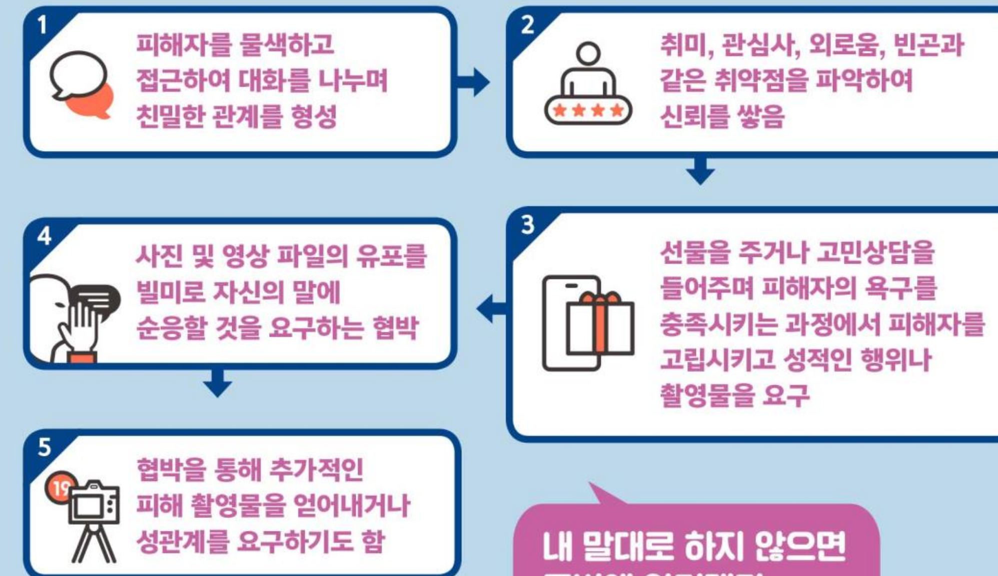

난 지금 미쳐가고있다
이 헤드폰에 내 모든 몸과
영혼을 맡겼다
음악만이 나라에서 허락하는
유일한 마약이니까
이게 바로 지금의 나다


저도 14살땐 참 ㅄ같았어요
I was very dumb when I was 14
근데 제가 14살땐 트위터도 페북도 없었죠
VIA 9GAG.COM
See, no Twitter, no Facebook when I was 14
그래서 ㅄ같았지만 방구석에서만
은밀하게 ㅄ 같을 수 있었죠
So I was dumb, but I was dumb in private

청소년들의 취약성

타인의 관심과 호의는 가장 강력한 보상
이를 이용한 범죄의 대표적인 사례 : 온라인 그루밍, 학교 폭력





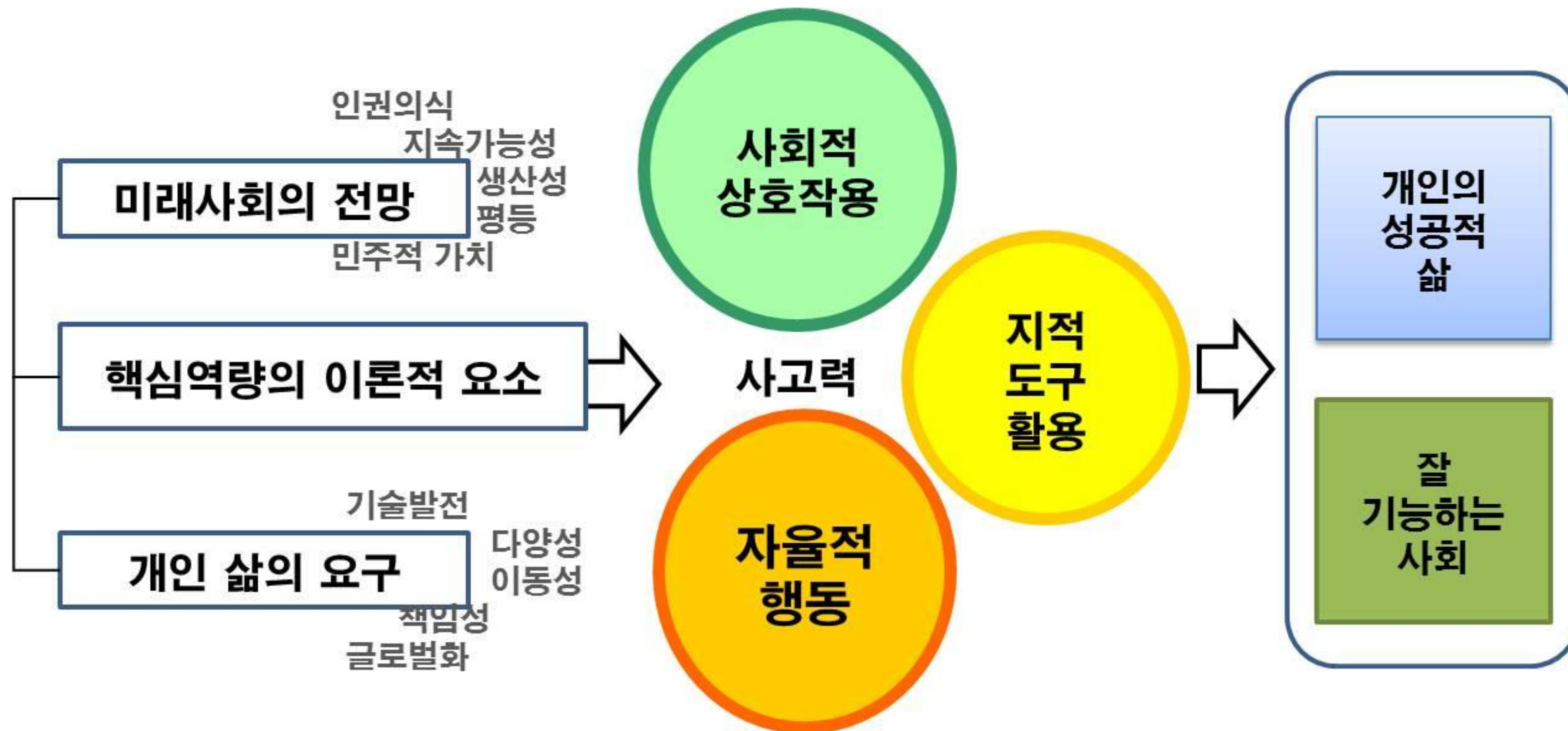
어떻게 할 것인가?

Z세대 청소년
=
구시대의 지배계층



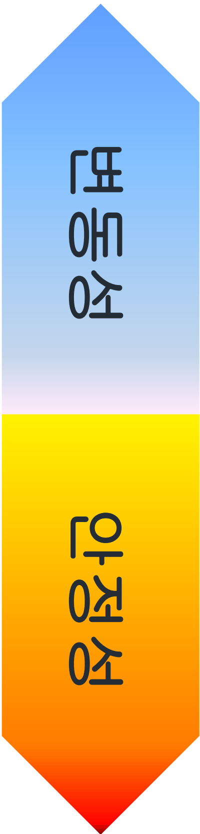
핵심 역량

DeSeCo의 핵심역량 구성개념
사회적 상호작용의 개념 변화

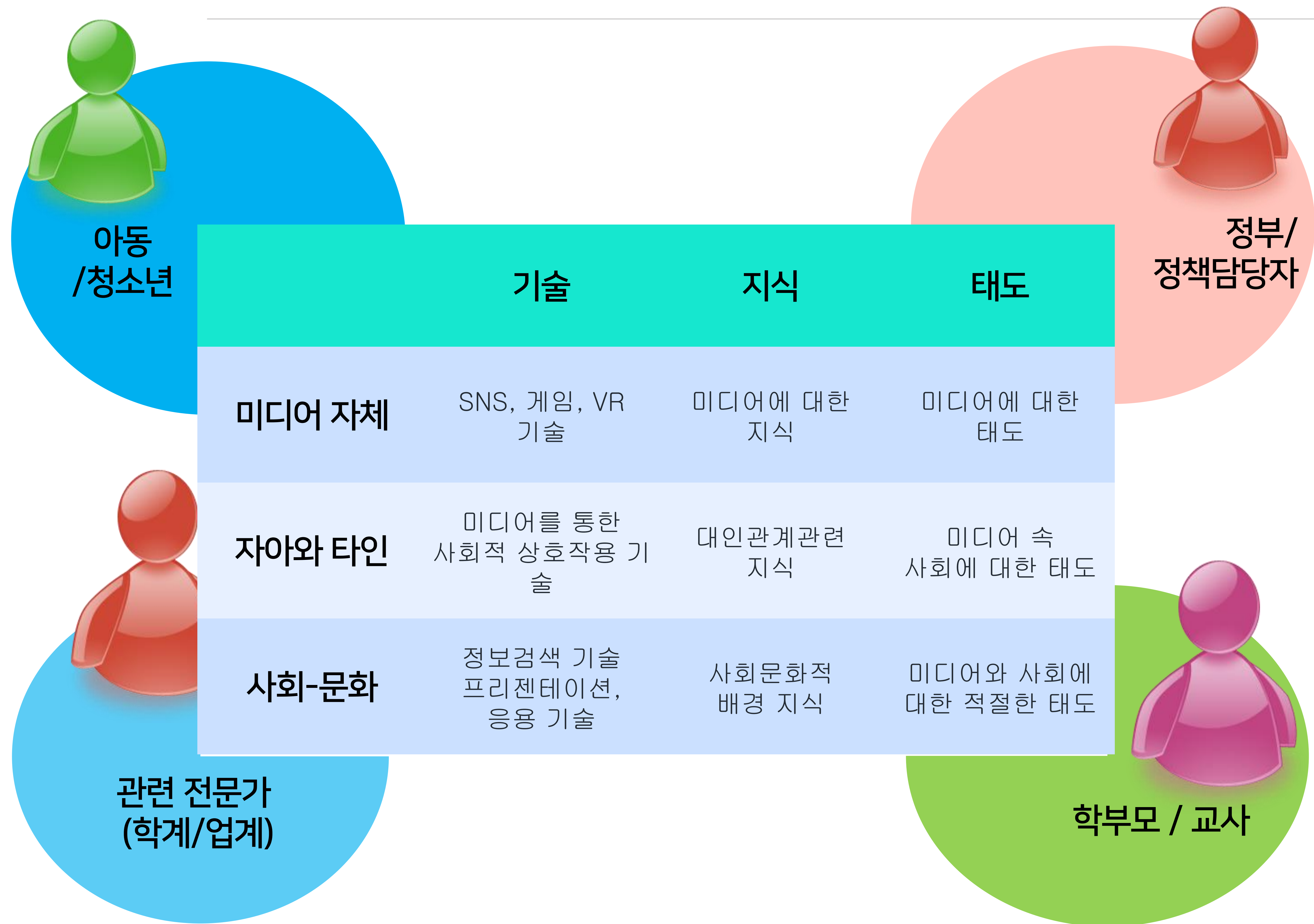


미디어와 소통의 방향





	기술	지식	태도
미디어 기술 자체	SNS, 게임, VR 기술	미디어에 대한 지식	미디어에 대한 태도
미디어 속 자아와 타인	미디어를 통한 사회적 상호작용 기술	대인관계관련 지식	미디어 속 사회에 대한 태도
사회-문화	정보검색 기술 프리젠테이션, 응용 기술	사회문화적 배경 지식	미디어와 사회에 대한 적절한 태도



	기술	지식	태도
미디어 자체	SNS, 게임, VR 기술	미디어에 대한 지식	미디어에 대한 태도
자아와 타인	미디어를 통한 사회적 상호작용 기술	대인관계관련 지식	미디어 속 사회에 대한 태도
사회-문화	정보검색 기술 프리젠테이션, 응용 기술	사회문화적 배경 지식	미디어와 사회에 대한 적절한 태도

감사합니다



NYPi 한국청소년정책연구원